

### Tendance

### Jouons pour oublier...

n ces mois troubles où le monde entier retient son souffle, la planète jeux vidéo ne s'arrête pas pour autant de tourner. Bien au contraire ! L'actualité très chargée de ce numéro de novembre en témoigne. On y découvre, pêle-mêle, que Sony a (enfin) décidé de baisser le prix de sa PlayStation 2 en France. désormais proposée à 1 999 F; que les GameCube nippones tant convoitées sont arrivées saines et sauves à la rédaction, ainsi que leurs premiers jeux qui nous ont littéralement emballés ; que le Japon continue de déverser son flot de news en tout genre dont le très prometteur Soul Calibur 2 en Arcade et la surprise Samurai sur PS2 (entre autres)... Dans cette énumération, on n'oubliera évidemment pas de mentionner les très nombreux titres en version officielle que vous aurez tout le loisir de découvrir en tournant les pages de ce numéro! À côté de cela, le sacro-saint Tokyo Game Show se déroule au moment où nous bouclons le magazine (avec des milliards de news à la clé!) et la Xbox tente de séduire l'Europe en venant jouer les stars à Cannes, pour son show baptisé « X'01 ». Sur ces deux événements majeurs de cette fin d'année, vous aurez un compte rendu complet d'Aruno et de RaHaN dès le prochain numéro! En second point, je ne résisterai pas à l'envie (notez que j'ai essayé, il est 3h33 du mat...) de dire mon mépris, une fois de plus, envers ces oiseaux de mauvais augure, qui, de manière récurrente, s'en prennent aux jeux vidéo, accusés comme toujours de tous les maux. Forcément, dès qu'on ne comprend pas un événement, hop, solution de facilité maintes fois éprouvée : on sort le « jeu vidéo » de son chapeau! Vous ne le saviez pas ?

L'attentat du 11 septembre aux États-Unis est clairement lié aux forces maléfiques et destructrices des consoles de jeu et de leurs programmes qui pervertissent notre pauvre et naïve jeunesse! Exemple de phrase lapidaire et sans aucun rapport logique avec notre passion, par la pédiatre reconnue Edwige Antier, dans Télé 7 Jours : « (...) C'est vrai que les jeux vidéo sont conçus par des jeunes de moins de 30 ans sans le moindre souci éthique... » Ou encore : « (...) Et de même qu'on a observé une minute de silence dans les écoles en mémoire des victimes, il serait bien que les parents demandent à leurs enfants une minute de silence de deux mois sans jeux vidéo. » Excusez-moi, mais là, j'ai envie de laisser un très long blanc... Quel est le rapport? Les hommes politiques ont un souci éthique, eux qui n'ont plus tout à fait 30 ans ? C'est à cause d'irresponsables « responsables » que le monde va mal, bon sang! Vente d'armes libre, éducation sans budget, course à l'armement, appui et équipement des terroristes par les États-Unis et l'Europe (souvenez-vous, Saddam Hussein, Ben Laden, Noriega...), corruption, paradis fiscaux, et j'en passe! Mais non, c'est à nous, pauvres joueurs, que revient la palme du terrorisme ! Ben oui, que voulez-vous, c'est de la faute des jeux vidéo si des avions volent, si des voitures roulent, si des humains existent, si des conflits ne sont pas réglés depuis 150 ans... En repensant à la célèbre phrase attribuée à Malraux, « le 21º siècle sera spirituel ou ne sera pas », i'ai maintenant nettement tendance à pencher pour la seconde alternative... Raison de plus pour jouer, plus que jamais!

Trazom



WWW. BURNOUTGAME. COM

1 METRE

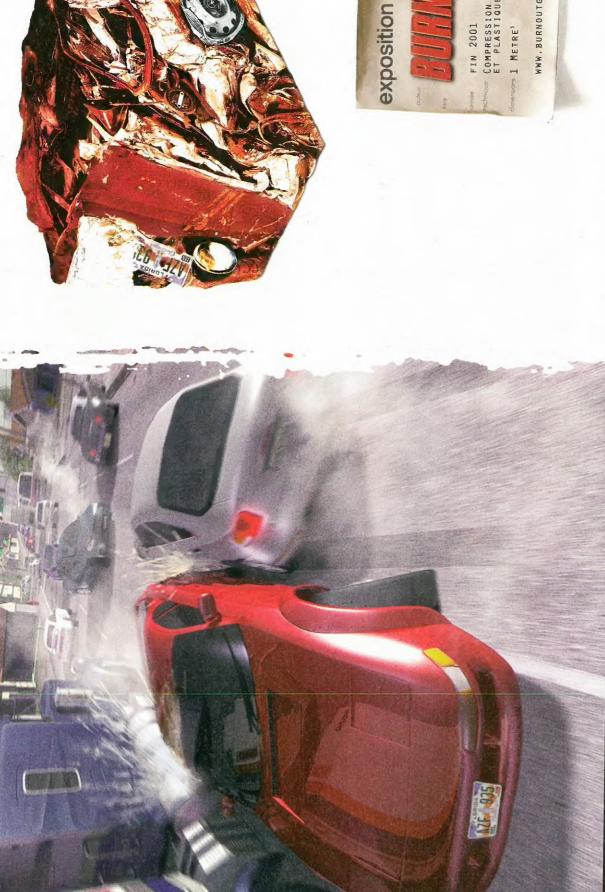
FIN 2001 COMPRESSION MÉTAUX ET PLASTIQUES

# ...OU ÇA CASSE!

GA PASSE

MI SOU EST SOU





### iillitellite

Après l'attentat du 11 septembre dernier aux États-Unis, une partie de la presse dite « informative » s'en est donné à cœur joie (ça devient une habitude) pour pointer un doigt accusateur à l'endroit des jeux vidéo! Une diatribe, une fois encore, d'une facilité pathétique et d'une violence rare, qui ne fait que refléter le manque d'inspiration de ces iournaleux à la recherche de polémiques racoleuses. D'autant plus que ce sont ces mêmes détracteurs qui se sont intéressés au phénomène des jeux vidéo au moment de son essor vertigineux Comme dirait Jacques Dutronc : « Je retourne ma veste, toujours du bon côté »...

### ÉVÉNEMENT



Pour une histoire de vampires, il fallait bien entendu un testeur vampire. C'est donc RaHaN qui s'y colle, pour la plus grande jalousie d'Angel. Grâce à son éternel dévouement, Soul Reaver 2 n'aura bientôt plus de secrets pour vous!

### NEWS JAPON



Le père Aruno est parti à la chasse aux news pour vous dégoter du biscuit frais : Bomberman Kart PS2, Phantom Crash sur Xbox, Grandia Xtreme, Kengo 2... Et de nouvelles images de biohazard sur GameCube!

### NEWS EUROPE



L'actualité se déchaîne sur notre bon vieux continent! Voici quelques titres évocateurs pour vous mettre l'eau à la bouche : Doom, Syphon Filter 3, Virtua Tennis 2, Jak & Daxter, Rayman M...

### NETP@D



Le bookmark de notre Batman national allié à la puissance intellectuelle du très zen Christophe Delpierre, cela donne NetP@d: une association fructueuse qui a pour but de vous faire découvrir les potins qui circulent sur le Ouaibe.

Jeypad est édire par la sociélé HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS MANTERRE 839 1341526. Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Lévalhas-Perret Cedex Tal. : 01413 48 77 5 fox : 014134 87 99 Tél. abdynements : 01 55 63 41 14 Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Damba TSA 51004

of 1 34 87 /5 fox : 01 41 34 87 99 fet : 0 91 tevallois-Perret Cedex te: Christine Lenoir eur delégué adjoint : Pascal Traineau pat assaclé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE rice de la publication : Christine Lenoir

EDACTION

Letur de la rédaction : Olivier Scarnps / oscamps@hfp.fr
cleur en chet : Nouraine Nial / razomo@lub-internet fr
de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
spondant permanent au Japon : Arnaud Saint-Martin (Aruno)
talier de rédaction : Gérolaine Humphries
options Copies, Lessen

Ont porticipé à ce numéro : Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julio), Sonio Jensen (La Lutaine), Jean-François Morisse (T.S.R.), Karine Miklewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Grégory Szrifigiser (RoHeN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

noît Léoty (01 41 34 87 13)

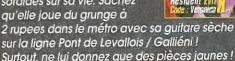
od BP2, 59718 Lille Cedex 9 France : 279 F, étranger bateau : 379 F ande au 01 55 63 41 14

ue 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive

: Jak & Daxter © Noughty Dog / Sony C.E. 2001

### Booklet soluce Resident Evil Code : Veronica X

Pour le booklet de ce mois, c'est encore Sonia, alias la « Lutaine », qui s'est attelée à la tâche pour vous pondre une soluce super chiadée. Pour nous venger de l'affreuse double page à deux francs du dernier booklet, nous allons vous dévoiler des détails sordides sur sa vie. Sachez qu'elle joue du grunge à



### JOYPAD 113 NOVEMBRE 2001

### ZOOMS

9



Les premiers tests GameCube arrivent enfin dans la rubrique des Zooms !!! L'occasion rêvée pour vous de découvrir Wave Race, Luigi Mansion et Super Monkeyball. Sans oublier l'actualité des autres consoles avec Ace Combat 4 et le divin Capcom Vs SNK 2 !

#### TESTS

103



Attention les yeux, ça va décoiffer ce mois-ci au niveau des tests officiels !!! Que du hit en puissance, avec Headhunter, Silent Hill 2, Pro Evolution Soccer, Time Crisis 2, Tony Hawk 3, Zelda Oracle of Seasons/Ages, Half-Life...

### CôTÉ PÉCÉ

158



Ce sale traître de RaHaN nous a fait des enfants dans le dos en s'adonnant à des plaisirs parallèles sous Windows! Pénétrez dans un monde étrange fait de claviers et de souris. De jeux remarquables aussi.

#### ASTUCES

- 162



Batman, oui c'est à toi que je m'adresse, tronche du diable !!! Je t'exhorte à aller voir la blague pourrie du mois qui t'est entièrement dédiée ! J'espère qu'elle te fera lâcher un sourire, satanas !!!

### Hot! Hot! Hot! Hot!

On vous en a déjà parlé le mois dernier, eh bien on ne va pas se priver de recommencer! Voici de nouvelles photos ainsi que des détails encore plus croustillants concernant biohazard sur GameCube! Trois pages de pure horreur, heu... bonheur! Allez, déguerpissez à la page 46...



### **PSone**

Castlevania Chronicles (test) FIFA 2002 (test) Tales Of Destiny 2 (zoom)

### PlayStation 2

Ace Combat 4 (zoom) AirBlade (test) Capcom Vs SNK 2 (zoom) Crash Bandicoot: La Vengeance de Cortex (test) Evergrace 2 (zoom) FIFA 2002 (test) Half-Life (test) ICO (zoom) Le Retour de la Momie (test) Lotus Challenge (test) Motor Mayhem (test) MX Rider (test) NHL 2002 (test) Pro Evolution Soccer (test) Silent Hill 2 (test) Splashdown (test) Stunt GP (test) Test Drive Offroad Wide Open (test) Time Crisis 2 (test) Tony Hawk's Pro Skater 3 (test) Top Gun (test) WTA Tour Tennis (zoom) Zeonic Front (zoom)

### Dreamcast

Capcom Vs SNK 2 (zoom)
Garou Mark of the Wolves (zoom)
Headhunter (test)
NFL 2K2 (zoom)

#### MEA

Pokémon Stadium 2 (test)

### Game Boy Color

Baby Felix Halloween (test) Micro Maniacs (test) Stuart Little (test) Wendy Every Witch Way (test) Zelda: Oracle of Ages (test) Zelda: Oracle of Seasons (test)

### Game Boy Advance

Batman Vengeance (test)
ESPN X Games Skateboarding (test)
Lady Sia (test)
Love Hina (zoom)
Men in Black 2 (test)
Spider-Man: Mysterio's Menace (test)
Super Street Fighter Revival (test)
Tetris Worlds (test)
X-Men: Reign of Apocalypse (test)

### GameCube

Luigi Mansion (zoom) Super Monkeyball (zoom) Wave Race Blue Storm (zoom) ...mais pas n'importe où

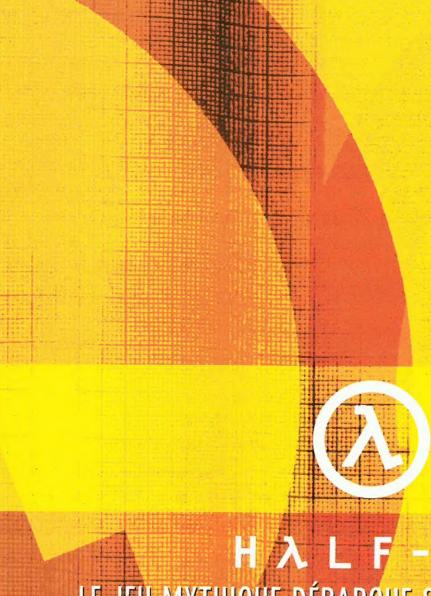
...pour tuer

...mais faire vite

...pour combien de temps ?



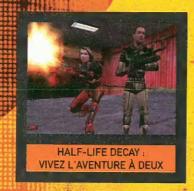
PlayStation 2



## H A L F - L I F E LE JEU MYTHIQUE DÉBARQUE SUR PLAYSTATION® 2

EBISCITÉ SUR PC\* - CRÉÉ POUR LA CONSOLE









DISPONIBLE NOËL 2001

\*ELU JEU DE L' ANNEE SUR PC PAR PLUS DE 50 MAGAZINES À TRAVERS LE MANDE







Half-Life ©2001 Valve, L.L.C. Tous droits réserves. Valve, le logo Valve, le logo Lambde et Half-Life sont des marques déposées eté enregistrées de Valve, L.L.C. Gearbox et le logo Gearbox sont des marques dépôsées, de géarbox software, L.L.C. Sierra et le logo sont des marques déposées de Siera On-Line, inc. "Playstation" et la familie de logos; "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Toutes les autres marques figurant les apparaisment à leurs propriétaires respec

### SERVICE DÉPANNAGE

24 heures/247 jours/7365 jours/365



Toutes les soluces à portée du clavier

# TOTES LES SONTES DE GES PROGRAMS

Après l'effervescence du mois dernier, les choses se sont un tout petit peu calmées, notamment du côté du Japon, où Nintendo connaît avec sa GameCube un démarrage plutôt difficile. C'est limite incompréhensible. L'absence de véritable killer-ap y est sans doute pour quelque chose. Qui vivra verra. Si les éditeurs ont fait peu d'annonces, Microsoft continue, de son côté, à préparer le terrain. Mr Aruno vous a concocté sur deux pages un ch'tit compte rendu de la dernière conférence Xbox qui s'est tenue

au Japon. Sans vouloir jouer les maniaco-dépressifs, étant donné les derniers chiffres de ventes GameCube, on peut légitimement s'inquiéter quant à la réussite du lancement de la console de Billou au Pays du Soleil Levant. Enfin, tout ça pour dire que sans les nouvelles révélations concernant biohazard sur GameCube (Événement), les news jap' auraient été bien tristouilles. En Europe, c'est le prochain TOCA, Soul Reaver 2, Jak and Daxter et le fantastique Virtua Tennis 2 qui ont focalisé notre attention.

Batman Vengeance (PlayStation 2)	37
Bomberman Kart (PlayStation 2)	20
Burnout (PlayStation 2)	34
Gontérence Xbox	12
Boom (GBA)	44
Ecco (PlayStation 2)	26
Phantom Crash (Kbox)	23
Floigan Brother (Dreamcast)	38
Grandia Extreme [PlayStation 2]	22
Guilty Gear X [PlayStation 2]	37
Jak and Daxter (PlayStation 2)	24
Jet-Ski Rider (PlayStation 2)	40
Kengo 2 (PlayStation 2)	16
Samurai (PlayStation 2)	14
Star Ocean 3 (PlayStation 2)	18
Tarzan Freeride	32
The Pinball of the Bead (GBA)	20
Virtua Tennis 2 (Oreamcast)	32
WRC (PlayStation 2)	A1



### NINTENDO ATTEND SON HEURE



rois semaines après le lancement de la GameCube au Japon, l'heure est aux premiers bilans, et force est de constater que la nouvelle Nintendo commence sa carrière plutôt discrètement. Dans sa premiere semaine de commercialisation, la GC s'est vendue à 433 719 unités (source Farntse). À citre de compañaison, toujours sur la première semaine de commercialisation, les deux autres consoles nouvelle generation que sont la Dreamcast et la PS2 avaient respectivement realise des ventes de 101 490 et 630 552 pièces ! Des trois merveilleux softs lancés simultanément avec la console, c'est Luigi Mansion qui a réalise les meilleurs chiffres avec, au moment où mes doigts frappent mon clavier. environ 150 000 unités. Cependant, il semble bien clair que le véritable démarrage de l'ere GC au Japon se fera avec la sortie du premier titre hyper-attendu dans l'archipel (et la plus gros succes du Space World). Super Smash Bros Melee Je 21 novembre prochain (également date ge lancement, des versions noire et orange de la GCI. C'est en tout cas ce que Nintendo prévoit et c'est egalement de que la plupart des analystes pressentent Du reste. une quantite impressionnante de « musts » (retrouvez biohazard dans notre rubrique Évenement III sontiront cans les prochains mois, pour définitivement faire décoller cette fabuleuse console:

Bon puisque dans l'industrie du jeu nippon il est maintenant très « fashion » de porter des lunettes de soleil ridicules je mets les miennes, et je vous donne re idez-vous le mois prochain pour notre grand reportade sur le Tokyo Game Show Made in Japan

Le 3 octobre dernier,
à Tokyo, Microsoft a
enfin dévoilé sa line-up
originale destinée
à l'offensive japonaise,
faisant ainsi monter
la liste totale des jeux
Xbox annoncés au Japon
à une cinquantaine
de titres! Sept produits
MS ont été présentés,
parmi lesquels trois
softs américains

localisés pour le marché nippon (les célèbres Halo, Project Gotham et Amped FS - rebaptisé Tenku), que nous n'aborderons pas dans ce compte rendu. Nous nous focaliserons en revanche sur les véritables nouveautés japonaises, au sujet desquelles les gens de MS se montrent extrêmement confiants. Une ou plusieurs d'entre elles devraient être disponible(s) le 22 février prochain, date de lancement de la Xbox au pays du Soleil Levant.

### Nezmix





# Xbox

Les sur prises nippones de Microsoft



Yoshio Hongo. « Senior Manager » des relations publiques de la Xbox au Japon, est un ancien de Nintendo.

Mettant en scène de sympathiques souris, Nezmix s'adresse à une large cible de joueurs. Ce soft est classé dans le genre action/aventure, et il semblerait qu'il contienne également un aspect « Lemmings » assez prononcé. L'aventure se passe dans une maison située dans une petite ville européenne. Le soft affiche tout l'univers de jeu en 3D temps réel. La touche graphique semble très réussie, et le rendu du pelage des souris, qui profite bien des capacités de la Xbox, est vraiment impressionnant. La souris que vous incarnez, Apollo, recoit le soutien de tout un groupe d'autres souris (au moins huit), mais on regrettera qu'elles ne soient pas aussi nombreuses que les Pikmin de Nintendo. Toujours est-il que vous pouvez les voir vous épauler durant les phases de combat, gérées en temps réel façon jeu de baston, contre les souris ennemies. Même s'il est encore bien trop tôt pour pouvoir juger de son intérêt, le joli Nezmix renferme incontestablement de bien bonnes idées et dégage déjà un charme certain.

Editeur : Microsoft (Modia Vision) • Sortia au Japon . N.C.

Sulvi par vos potes, vous partez pour une avanture périlleuse



Lui aussi annonce par Microsoft le 3 octobre dernier, Jockey's Road est une simulation hippique dont l'originalité est de tenir une approche propre aux RPG. Tout en 3D polygonale, il met en scène plus de 3 000 chevaux différents et autorise le joueur à contrôler son jockey pendant les courses.

Sortie au Japon N.G.





### Kakutô Chôjin -Fighting Super Feroes





Comme on pouvait s'en douter, la démo Project K-X va donner lieu à un jeu de combat 3D temps réel, dont le titre définitif sera, au Japon, Kakutô Chôjin - Fighting Super Heroes. Le game system développe plus l'aspect « grosse bagarre » que celui de la grande baston de techniciens. D'un point de vue technique, on sent que les développeurs veulent profiter au maximum du potentiel de la Xbox, quitte à appliquer plus d'effets spéciaux que nécessaire. Globalement, les intentions sont louables, mais cela va-t-ll suffire ? Lors de la présentation, les responsables de ce soft ont fortement mis l'accent sur le fait que « ce jeu est unique ». Au stade actuel du développement, on peut dire qu'ils ont raison : les anims 3D des persos (au design douteux), leurs déplacements et autres mouvements d'intimidation, sont d'un ridicule jamaıs vu sur console nouvelle génération, à tel point que certains de nos confrères nippons en ont éclaté de rire. Prions simplement pour que Dream Publishing revoie largement sa copie durant toutes les prochaines semaines, sinon, les « superhéros de la baston » risquent de finir leur carrière en Zapping...

Editeur : Microsoft (Dream Publishing) • Sorsie au Japon N.C.

### Maximum Chase

Avec Maximum Chase, Microsoft nous annonce un titre prometteur. L'approche choisie par les développeurs [Genki] est celle d'un « car action game » calqué sur les scènes de poursuites les plus décoiffantes que l'on puisse trouver dans le cinéma hollywoodien. L'action se passe à Los Angeles, et les automobiles en piste sont de fidèles modélisations de véhicules signés GM, Toyota et Nissan. En tout, le joueur pourra ainsi se mettre au volant de plus de vingt bagnoles, dont l'allure se modifiera sensiblement à chaque carton, grâce à une impeccable gestion des dégâts en temps réel. Notons d'ailleurs que les décors (barrières, bâtiments, etc.), gèrent eux aussi les collisions de façon réaliste (enfin, « réaliste » comme dans le ciné américain). Chaque stage s'annonce très jouissif, avec des décors en 3D temps réel vastes et complexes, qui défilent de facon convaincante. La distance d'affichage semble elle aussi très confortable. On devrait trouver une bonne variété dans l'action et dans les scènes Notons également la présence d'un mode Gun Shooting, dans lequel le joueur cesse de conduire son véhicule pour tirer sur les ennemis à ses trousses. On peut réaliser des choses très sympathiques, comme tirer dans les pneus, éliminer un véhicule adverse de façon à ce que les autres ennemis le percutent, etc. Un titre ambitieux, qui semble très bien profiter de la puissance de la console Microsoft

Editeur : Microsoft (Genki) • Sortie au Japon N.C.







Comme dans le ciné hollywoodien, tout pète, tout explose, et le héros s en tire toujours à la fin !





Le combat commence sur le pont, mais peut très bien se finir dans le lit de la rivière ..

Samuraì se présente comme un jeu



A l'image de celle-ci, les scènes dévoilées de façon cinématographique sont nombreuses

#### d'aventure/action totalement en 3D temps réel. Le scénario vous transporte au Japon juste après la fin du shogounat, au tout début d'une nouvelle époque, l'ère Meiji, qui démarre en 1868. C'est une époque totalement différente de celle qui la précède (Edo), car elle marque l'ouverture du pays et l'introduction de la culture moderne occidentale. C'est aussi une période difficile pour les samourais, devenus inutiles, et qui ne peuvent s'adapter à ce changement. Le joueur incarne un de ces hommes. Devenu guerner vagabond, il doit survivre au cœur de ce qui restera la fin de l'époque où vivaient les samourais. Façon de vivre et de se comporter, c'est vous, joueur, qui choisissez tous les actes importants de votre samourai En fonction de vos décisions, vous régissez donc toute la vie et l'aventure de votre héros Le soft développe ainsi un grand aspect narratif, au travers d'une histoire fictive qui réintègre fidèlement de nombreux éléments de l'Histoire du

pouvez tenter de survivre par différents moyens, et notamment par la fuite, mais c'est une attitude bien basse pour un samouraï. Aussi, ce soft ne proposera pas un temps de jeu déme-

Japon. Avec son approche cinématographique,

ce jeu se déroule sous vos yeux et votre pad

comme un film, aussi beau, dur, violent et pas-

sionnant que la vie de votre samourai L'aventure

se termine lorsque votre jauge de vie atteint le

zéro. Bien sûr, dans les moments très durs, vous

# Samural

Voici la plus grosse news nippone du mois. Édité par Spike, Samurai est le tout nouveau titre original de la société Acquire, à qui l'on doit les deux volets de la série Tenchu sur PSone. Pour sa première œuvre sur PS2. Acquire abandonne les ninjas et vous invite à goûter à la vie d'un samouraï...



Printenna 2002

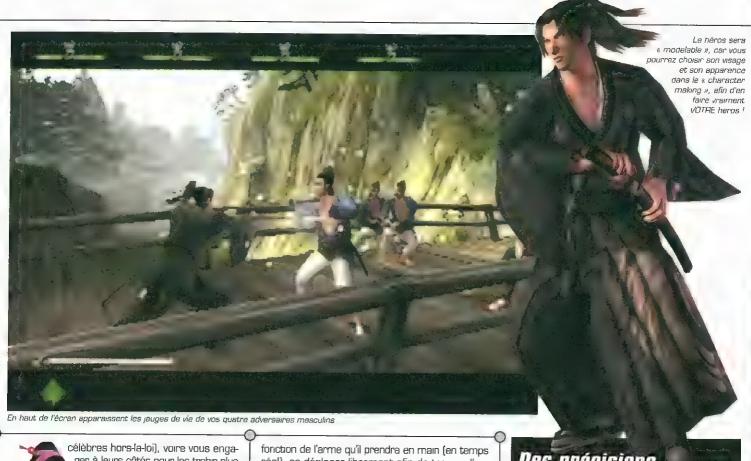
surément long, mais les différentes fins possibles s'annoncent nombreuses. Il ne sera pas pénible de se relancer plusieurs fois dans l'aventure et de savourer ses différentes issues, comme on peut le faire en regardant des films ou des feuilletons. Du reste, à la fin, vous serez systématiquement jugé sur votre valeur en tant que samourai, en fonction de vos différents comportements. ainsi que de l'accomplissement de vos actions, etc. Employer différentes techniques et armes (en les récupérant parfois sur vos ennemis), mettre à terre ceux qui se dressent sur votre route et vivre pleinement comme un samourai, c'est ce qui vous attend dans ce soft violent et à l'ambiance envoûtante.

Transfer & years do mission to be seen in En abandonnant les ninjas de Tenchu, Acquire nous garantit non seulement un soft nouveau, mais aussi une approche de jeu totalement différente. Si un ninja se définit par sa furtivité, il en va tout autrement d'un samouraï. Les actions ne se déroulent jamais dans l'ombre et vous ne vous cachez pas pour éliminer vos adversaires. Votre habileté dans le maniement du sabre est votre seule garantie de survie, et en tant que guerrier vagabond, vous êtes un peu l'homme à qui tout le monde va parler : les mauvais vous demanderont de les rejoindre dans leurs sombres et cruelles aventures ; les bons vous imploreront de les défendre. Et viendra toujours le moment où il faudra prendre une décision : quand vous croserez des hors-la-loi portant une jeune fille qui vous suppliera de l'aider, il vous faudra forcément choisir votre camp. Dès lors, l'aventure continuera, faisant de vous un homme agissant pour le Bien ou le Mal. Vous pourrez du reste agir avec ou contre les « Kurofu » (une famille de guer-

riers formant une bande avec de

L'homme aux tatouages vous propose de rejoindre les « Kurofu » (« Kurofuke »)... J'y vais ou j'y vais pas ?





sélèbres hors-la-loi), voire vous engager à leurs côtés pour les trahir plus tard. Tous ces choix, vous les ferez au moyen de fenêtres qui s'afficheront à l'écran et déclencheront aussitôt des issues différentes à l'aventure

Bien qu'encore peu avancée, la version du jeu que nous avons pu découvrir en excluswité chez Spike permet déjà de deviner à quel point ce soft devrait se révéler jouissif. Son scénario se marie parfaitement à un système de jeu particulièrement poussé. Les scènes de combat, dans lesquelles il arrivera souvent que vous ayez à affronter plusieurs combattants armés, semblent déjà très convaincantes. Vous pourrez y voir votre héros réaliser différentes actions, changer de posture et de technique en

La présence de la jolie Suzu vous amènera à opérer des choix capitaux fonction de l'arme qu'il prendra en main (en temps réel), se déplacer librement afin de trouver l'endroit idéal pour se battre, etc. Enfin, techniquement, on sent que les développeurs tentent vraiment de réaliser quelque chose de très abouti, en puisant autant que possible dans les capacités de la console de Sony. Aux dires de Spike, Samurai va encore sensiblement progresser sur tous les plans d'ici sa sortie au printemps prochain. Soyez-en sûr, nous ne manquerons pas de revenir sur ce titre dans les prochains mois



### Des précisions qui s'imposent

Comme vous avez pu le remarquer en lisant le n°110 de Joypad, Tenchu 3 : Wrath of Heaven est actuellement en cours de développement sur PS2. Et comme vous le savez, Acquire est la société créatrice de la série Tenchu. Seulement, contrairement à Samurai, que nous vous présentons ici, Tenchu 3 n'est pas développé par Acquire. En effet, Activision, qui édite la série Tenchu en Occident, a confié Tenchu 3 à une autre boite de développement nippone, et pour son propre compte. Aussi, ce qui aurait pu etre le " véritable » Tenchu 3 a été abandonné par la véritable » Tenchu 3 a été abandonné par la véritable » Tenchu 3 a été abandonné par la véritable » Tenchu 3 a été abandonné par la véritable » Tenchu 3 a été abandonné par la véritable » Tenchu 3 a été abandonné par la décidé de se lancer dans un produit original et de haut niveau sur PS2 : Samurai Réalisé avec Spike, ce soft permet à Acquire de réinvestir tous ses efforts de recherche dans le domaine de l'histoire japonaise, de la narration et des combats à l'arme blanche, ainsi que toute sa maîtrise en matière de représentation d'un univers cohérent et interactif en 30 temps réel. Acquire et Spike vont ainsi tenter de nous livrer un des futurs hits (et pourquoi pas une nouvelle série à succès) de la PS2.



Si vous perdez votre lame, il sera toujours possible de récupérer les armes des combattants à terre



. Les postures des personneges sont directement liées à leur technique de combet et à l'arme qu'ils tiennent en main

### Made in Japan 🌘

Dévoilé ces dernières semaines par Genki au Japon, Kengo II (ou Kengo Second) se révèle encore très mystérieux, mais les premiers éléments disponibles mettent sacrément l'eau à la bouche. Le thème central de Kengo, qui est celui de la représentation vidéoludique de la voie du guerrier et du combat à l'arme blanche, reste au cœur de cette suite. En revanche, le système de jeu a fortement évolué et, dans sa forme, Kengo II semble tenter d'aller beaucoup plus loin dans l'expression du monde du « Ken » (l'épée, le sabre).

71, 1415, 3.

Grâce à un travail minutieux supervisé par Katsuya Terada, combiné à la magie de la technique de la modélisation 3D, Kengo II propose une trentaine de combattants exceptionnels, qui sont tous de grands maîtres d'armes de l'histoire japonaise. Du reste, les écoles (approches) majeures du maniement du sabre ont elles aussi été reproduites. Les différentes scènes du jeu permettront donc de s'immerger totalement dans un univers du sabre hautement réaliste, où chaque personnage agira avec ses propres techniques et tactiques de combat. Au cours du jeu, les



Kengo II un DVD-Rom à suivre de près pour les amateurs de « combat subtii » (

### Kengo



PlayStation 2
Printemps 2002

différents maîtres d'armes entretiendront des rapports complexes, et l'évolution de leurs relations aura des influences certaines sur la progression du scénario de votre partie. Pour le public avisé, l'un des nombreux points intéressants du soft sera la possibilité de réaliser des confrontations inédites entre maîtres. Dans le jeu seul, il pourra arriver que vous soyez attaqué par plusieurs combattants simultanément. Seul et cerné par cinq hommes armés, vous devrez obligatoirement user de tactiques plus élaborées que dans les combats en un contre un. Dans ce volet, vous n'aurez pas à vous faire disciple d'un dojo et pourrez vous former et vous entraîner par vous-même Côté décors, les scènes de combat se dérouleront dans des lieux plus nombreux et variés (devant un temple, sur un pont, sur un chemin au milieu des champs, etc.). Usant grandement du potentiel de la PS2 en matière de 3D temps réel, Kengo II s'annonce enfin comme un superbe titre à l'esthétique film de sabre et à l'ambiance extraordinaire.

Testé en version officielle dans notre numéro d'avril dernier, Kengo est assurément l'un des meilleurs jeux sur PS2, même s'il paraît clair qu'il ne s'adresse pas à tous les publics. En direct de Tokyo, voici les toutes premières images de sa suite qui, elle aussi, tourne sur PS2.



Alors que les combattants s'observent, la caméra dévoile la scène sous différents angles, comme dens les films de sabre. Magnifique l

Combattre dans la forêt n'est jamais aise, non seulement à cause de la végétation mais aussi en raison d'un relief très marquê





Plus qu'un jeu de combat à l'arme blanche, Kengo II est aussi un véritable hommage à l'histoire et aux grands maîtres du « Ken »



Les scènes-cultes comme celle-ci, qui présente une rencontre de maîtres d'armes au coucher du soleil, ne devraient pas manquer dans ce jeu.



### VOS AMIS VOUS ONT PROMIS QU'ILS SERAIENT TOUJOURS LÀ POUR VOUS... MAINTENANT VOUS POUVEZ LE VÉRIFIER.

AVEC LES MESSAGES ÉCLAIR, AOL EST LE SEUL À VOUS OFFRIR UNE MESSAGERIE INSTANTANÉE PRÉ-INSTALLÉE SUR SON LOGICIEL POUR VOIR SI VOS AMIS SONT CONNECTÉS ET DIALOGUER EN DIRECT AVEC EUX.

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL: 0 826 02 6000 (0,98 F TTC/MIN) OU WWW.AOL.FR



Made in Japan 🧶





Vraisemblablement, les monstres devraient être visibles sur les décors du jeu, vous permettant de choisir de combattre ou d'éviter la confrontation

### Stal Ocean 3



Cette image, tirée d'une des cinématiques du jeu, en dit long sur l'univers qui nous ettend

Bien qu'un peu plongée dans l'ombre du rouleau compresseur Dragon Quest, Star Ocean est une autre excellente série de RPG d'Enix. Si DQ mise plus sur l'aspect narratif que sur la qualité graphique, Star Ocean joue plus sur l'aspect visuel, au travers de ses décors et de la mise en scène. On doit cette série à une boîte de développement appelée tri-Ace. Le premier volet, Star Ocean, est sorti sur Super Famicom le 19 juillet 1996. Par la suite, tri-Ace a réalisé trois autres RPG classieux : Star Ocean Second Story sur PSone (sorti le 30 juillet 1998), le sublime Valkyrie Profile (22 décembre 1999, toujours sur PSone) et enfin Star Ocean Blue Sphere sur Game Boy (lancé le 28 juin dernier au Japon).

### Beau et profond -

Pour sa première création sur PS2, l'équipe de tri-Ace a fait le choix de réaliser un soft qui profite intensivement des capacités de la bécane en matière d'affichage de décors tridimensionnels et d'effets spéciaux. Les photos que nous vous présentons ici nous laissent espérer un résultat grandiose. Un gros travail a été réalisé sur l'expression du relief et de la profondeur. Du reste, les ombres et lumières sont intégralement gérées en



Qui dit scène de combet dit aussi magies et autres effets spéciaux éblouissants



Tout fraîchement dévoilées à Tokyo, voici les premières images de Star Ocean 3 (titre provisoire) sur PS2. Autant vous le dire tout de suite, ce jeu de rôle, réalisé par des spécialistes de la discipline, s'annonce sublime à tous les niveaux.

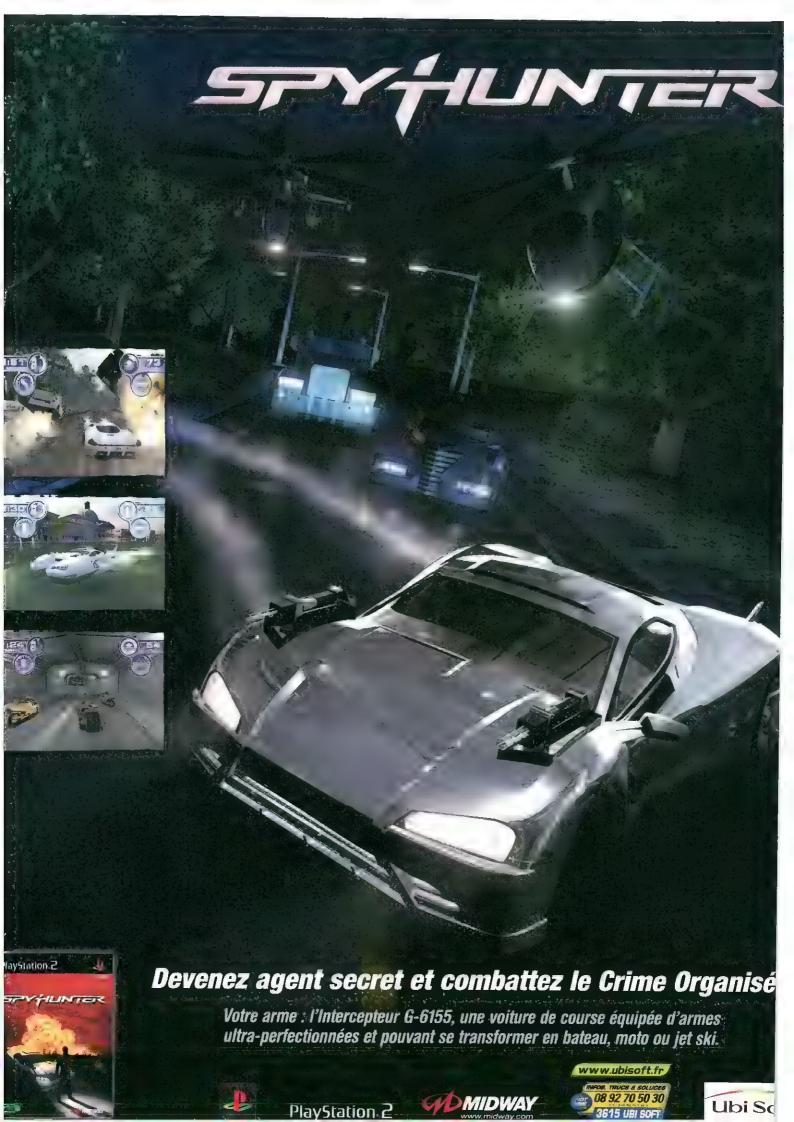


L'effet de la neige qui tombe sur le décor est sublime

temps réel, accentuant l'impression de profondeur, tout en embellissant l'univers affiché. Enix ayant décidé d'attendre le Tokyo Game Show pour dévoiler le contenu précis de ce RPG, peu d'informations sont actuellement disponibles. On peut penser que l'aventure se déroulera sur différentes planètes, et notamment sur Terre, dans un Japon futuriste, faisant osciller le soft entre « heroic-fantasy » et « SF ». Si l'on se fie à une image tirée d'une cinématique, on trouvera une ville de Saitama (banlieue de Tokyo) entièrement revue façon high-tech, avec des véhicules en apesanteur, des avions de chasse futuristes, etc. Les scènes de combat, particulièrement alléchantes, devraient permettre de gérer des équipes de trois combattants. Star Ocean 3 fait d'ores et déjè partie des titres les plus attendus au Japon, toutes machines et tous genres confondus.







### Pinball of the Dead

Après le gun shooting The House of the Dead, gros hit Sega à l'ambiance particulière, voici maintenant le flipper The Pinball of the Dead. Comme le souligne Wow Entertainment, la société qui développe cette cartouche, il ne s'agit pas exactement d'une simulation de flipper, mais d'un flipper largement réarrangé façon jeu vidéo. Le genre n'est pas nouveau et compte d'ailleurs un titre de légende . Devil Crash de Naxat Soft sur PC Engine, un jeu sorti en 1990 (testé dans Joystick n°8 et dans Joypad n°3 sur MD !), qui n'a jamais été détrône Cette célèbre HuCard va peut-être enfin s'incliner, car The Pinball of the Dead (qui lui aussi mixe flipper et horreur!) s'annonce comme un très gros morceau, avec des passages-cultes contre des boss et une réalisation globale parfaitement digne de la 32 bits portable de Nintendo!

c est avec una boule de flipper que vous allez casser du zombie



GAME BOY ADVANCE Editeur : Sega (Wow Entertainment) Machine . Game Boy Advance Sortie au Japon : Printemps 2002 Sortie en Europe . N.C.





Le jeu n'en est qu'à un stade de développement d'environ 30 %, mais il affiche déià de superbes graphismes



Le flipper est haut de plusieurs écrans et la boule est suivie par un défilement vertical

### erman Kart



Les incontaurnables grosses bombes noires de Bomberman seront bien sûr de la partie

L'increvable Bomberman est de retour! Cette fois, le « cosmonaute-poseur-de-bombes » part faire du karting sur PS2, histoire de suivre l'évolution du marché et de jouir par la même occasion d'un meilleur environnement graphique. Plusieurs modes de jeu sont prévus, parmi lesquels certains vous feront vous concentrer sur votre technique, pendant que d'autres vous permettront de freiner vos rivaux à l'aide de différents « items » (bombes, etc.). Le plus intéressant dans ce soft pourrait bien être la partie « Mini-Games », dans laquelle des petits jeux à plusieurs vous attendent. Bon, c'est pas vraiment original et graphiquement ça n'arrache pas la tronche, mais vu qu'aucun jeu de kart comique en multijoueur n'est encore disponible sur PS2, on se dit que ce Bomberman Kart a un bon petit coup à jouer.



Wudson Machine · PlayStation 2 Sortle au Japon - Décembre 2001 Sortie en Europe : N.C.





Quand l'équipe de Bomberman revisite l'Égypte, ca donne des trucs assez insolites !



Dans l'un des Mini-Games, vous aurez a pousser un bon gros ballon de foot.



Au milieu des dinosaures, vous aurez intérêt à bien savoir contrôler votre karting





#### KINGDOM HEARTS LE RPG DES STARS

Le developpement de Kingdom Hearts, le fameux RPG co-realise par Square et Disney se poursuit dans les meilleures conditions. Outre les Daisy, Donald et Pluio, le heros de FFX et l'héroine de FFVIII, revus sous un angle plus gamin, accompagneront Sora, le héros de cette aventure. Apparemment, Tetsuya Nomura assume à merveille son double rôle de directeur et de « character designer.» ce DVD-Rom pourrait bien faire un carton

Sortie au Japon : Hiver 2001-2002 Sortie en Europe : Fin 2002 ?





Seaman, le plus gros succès commercial sur Dreamcast au Japon (550 000 unités, loin devant Soul Calibur ou Shenmue I), se lance dans un nouvel aquarium virtuel, celui de la PS2: C'est Ascii qui éditera cette neuvelle version, qui sera lancée en même temps gu une manette avec micro intégre, grâce auquel on pourra se taper des causettes quotidiennes avec un Seaman devenu, paraît-il, plus mauvaise langue qu'avant. Sortie au Japon : 45 novembre 2001 Sortie en Europe : N.C.





VOS JOURNEES SE SUIVENT ET SE RESSEMBLENT? EN 20 MINUTES, TIME CRISIS 2 PEUT VOUS CHANGER LA VIE.

UNISEXE

20 MINUTES PAR JOUR SUFFISENT

**AUCUN REGIME PARTICULIER** 

EFFETS VISIBLES IMMEDIATEMENT

SUPER QUALITE

**VOUS VOUS SENTEZ TOUT DE SUITE MIEUX** 

FACILE A UTILISER

RESULTATS GARANTIS

**VOUS RETROUVEZ MAITRISE** ET CONFIANCE EN VOUS

Roger Toledo, 33 ans : "Time Crisis 2 m'a redonné le moral" "J'étaïs au hout du rouleau, je crevais d'ennui, j'avais l'impression de perdre mon temps à faire des trucs sans întérêt... Ce qui m'a sauvé, c'e Time Crisis 2. Au bout de quelques minutes à peine, j'ai ressenti un êtra sentiment de bien-être. Je le conseille vivement à tous ceux qui ne saver pas comment sortir du trou. Un véritable électrochoc.



PlayStation 2

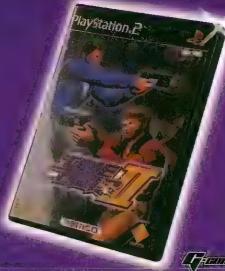
et l'Heystolion sont des marques dépasées de Seny Compate. Entertainment inc. time Crisis 2 & © 1995 1997 2001 NAMCO LTD & G-CON 2 & © 2000 NAMCO LTD Tens droits réservés, Martico est une marque déposée de NAMCO LTD C



namco



Effet visible aranti .



Parmit

### Made in

Japan



Comme Enix aime à le souligner, si ce jeu ne porte pas le nom de Grandia III, c'est parce qu'il marque une évolution « extrême » dans la série. Le système de combat des précédents volets a été conservé et sert de base principale à un soft qui se focalise sur « la joie de combattre ». En clair, même si tous les autres aspects incontournables des RPG (exploration, résolution d'énigmes, évolution des héros et développement d'une composition narrative) sont de la partie, c'est dans le domaine des « batailles » que Grandia Xtreme devrait le plus concentrer son intérêt. Ces scènes s'illustreront par deux grandes caractéristiques. La première se situera au niveau d'un système bien rythmé, proposant de vastes choix tactiques, géré en « semi-temps réel » et permettant de contrôler des groupes allant jusqu'à quatre personnages. La seconLors des combats, le « Synchro Flash System » permet d'unir votre force à celle de vos partenaires pour réaliser des couns surouissants.





Les magies sont toujours prétexte à un déluge d'effet

### Grandia

Table PlayStation 2 Printemps 2002

de sera d'ordre esthétique, puisque les batailles miseront sur une qualité graphique avancée, profitant de toute la puissance de la PS2 dans l'affichage d'effets spéciaux impressionnants

### Xtreme

Grandia Xtreme dévoile les aventures d'Evan, un jeune homme effronté, et de ses sept partenaires de route. L'action se passe à l'intérieur de donjons vastes et complexes, constitués de différentes aires solides et bourrées de pièges. Dans ces ruines, il ne sera pas rare que d'énormes rochers se détachent sous vos yeux ou que le sol se dérobe sous vos pieds. Les « ruines de la terre », de « l'eau », du « vent » et du « feu » feront ainsi partie de ces nombreux lieux mystérieux, et gavés

Enix et Game Arts font partie des plus talentueuses sociétés créatrices de RPG au Japon. Si la première compte plusieurs millions de fans (!), la seconde fait les joies d'un nombre impressionnant de gamers. Pour notre plus grand bonheur, l'heure du « tag » de rêve a enfin sonné, puisque ces deux boîtes s'associent pour nous annoncer le tout nouveau Grandia!



Les scènes de combat devraient constituer le grand argument



Dans certains donjons, vous devrez sauter de plate-forme



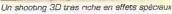
d'effets propres à la technologie PS2, que vous traverserez au rythme des combats. Comme dans les précédents volets, il sera possible de faire basculer le décor librement sur 360° et en temps réel. Quant aux informations et équipements nécessaires à votre progression, vous les récupérerez en effectuant des allers-retours jusqu'au village de Rokka, car un RPG sans village, c'est comme une console sans manette Classique mais classieux, ce DVD-Rom fait partie des prétendants au titre de meilleur RPG de la PS2. Pour terminer, et pour éviter toute confusion, notez que Grandia Xtreme constitue bien la suite du magnifique Grandia II qu'Ubi Soft nous annonce sur PS2 pour la fin de l'année en Europe.

### Phantom Crash

Classé dans le genre « shooting 3D », Phantom Crash (titre provisoire) de Genki s'illustre par un design original et une action particulièrement violente. Le jeu se déroule dans un Japon futuriste, où l'actuelle ville de Tokyo a été transférée dans la baie avoisnante et rebaptisée Neo Tokyo City. C'est dans les anciens quartiers de Shinjuku, Shibuya, Shiba'ura, etc., lesquels ont été laissés à l'abandon, que l'action se déroule. Vous vous engagez dans un jeu infini, au cours duquel vous amassez de l'argent en détruisant vos ennemis. Cet argent vous permet d'acquérir différentes

pièces et armes avec lesquelles vous « customisez » votre engin de combat. L'une
des particularités de cet engin est que,
à l'instar de celui de vos ennemis, il peut
disparaître quelques instants, dans
un somptueux effet à la Predator
Prévu pour un à deux joueurs, ce
DVD-Rom pourrait bien constituer
une bonne surprise sur Xbox, au cours
du printemps prochain.









lci, on reconnaît aisément le quartier de Shinjuku côté Est, avec son écran géant !



Le lens flare est réellement éblouissant, au sens propre du terme

### Le mot de Famitsu

« Amıs français bonjour, ıcı Koji Aizawa! Aujourd'hui encore, je vais vous parler de la Xbox, et surtout de la conférence tenue par Microsoft au Japon le 3 octobre dernier. Parmi les sept jeux présentés, quatre titres étaient issus des studios japonais de Microsoft, des studios qui ont une solide réputation au Japon. Le premier, Kakutô Chôjin, a été développé par le directeur Seiichi Ishi, déjà à l'origine du premier Virtua Fighter et du premier Tekken. Ils n'étaient pas encore jouables, mais au vu de la qualité des muscles sur les corps humains, on peut en penser le plus grand bien Le studio à la base de Maximum Chase, c'est Genki. Depuis Gran Turismo, il n'est plus rare de voir de véritables voitures dans un jeu, mais dans celui-ci, on pourra pour la première fois abîmer des voitures de marque GM, Toyota et Nissan.

Normalement, une marque n'accepterait jamais de voir ses voitures, ne serait-ce que pour un ieu, abîmées ou détruites. A priori, les discussions avec les constructeurs ont été âpres, mais le résultat s'avère vraiment excellent. Pour l'instant, la qualité graphique s'annonce movenne, mais n'oublions pas qu'il s'agit encore d'une version de travail. Quant aux deux autres jeux, Nezumix et Jockey's Road, je pense qu'ils n'intéresseront pas les joueurs français, ni même les américains : il s'agit là de titres destinés uniquement au marché japonais et visant à casser l'image de machine « américaine » de la Xbox. On note ainsi de gros changements dans la stratégie de Microsoft qui, jusqu'à présent, s'était contenté de vendre le même produit partout dans le monde. Une petite réserve cependant : les jeux top-secret de Microsoft Japon n'ont toujours pas été

présentés, et j'espère que l'on pourra les voir au Tokyo Game Show, car là, ça risque de faire mal. Sur la photo de ce mois-ci, vous pourrez admirer la couverture du Famitsu Xbox spécial qui sera disponible pour le Tokyo Game Show!»





en bref

### Made in Europe





Chacun des élements de cet horizon lointain peut être visité

Oui, on voit loin, très loin ...

### Jal and Daxter



On vous en a déjà beaucoup parlé, mais cette fois, on a pu y jouer très longuement. Le nouveau Naughty Dog arrive bientôt dans notre bannette de tests... Voici quelques ultimes précisions avant l'heure du verdict.

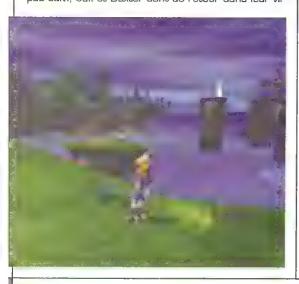


Éditeur : Sony C.E.E. Machine PlayStation 2 Sortie en Europe : Décembre 2001

Après la rubrique Événement de Chris le mois dernier, qui précisait l'histoire du jeu, et mon propre reportage peu avant sur des aspects plus généraux, nous allons pouvoir être plus précis quant au gameplay de Jak and Daxter et à ses prouesses techniques. Après evoir joué de longues heures d'affilée sur une version preview particulièrement aboutie, nous avons de quoi être impatients. La structure du jeu et sa progression nous paraissent désormais bien plus claires : voici de quoi il retourne, les gars.

### Une histoire de piles -

Tout au début de l'aventure, pour ceux qui n'auraient pas suivi. Jak et Daxter sont de retour dans leur vil-





lage natal Malheureusement, Daxter a chuté entretemps dans une cuve de Dark Eco, une énergie corruptrice qui l'a transformé en une sorte de rongeur... Samos, le sage du village, leur parle alors d'un autre sage, peut-être capable de les aider dans leur nouvelle quête : redonner sa forme originelle à Daxter. Mais pour cela, les deux compères devront traverser une bonne partie du monde, et le seul passage disponible n'est autre qu'une longue crevasse de lave en fusion et de roche chauffée à blanc. Ni une ni deux, la jolie Kiera leur propose de remettre son « zoomer » en état, une sorte de moto anti-gravité qui leur permettra de franchir ce périlleux passage. Mais pour ça, il faut du carburant, ou plutôt, puisque le monde de Jak and Daxter est très écolo, de grosses piles : les powercells. Voilà la mécanique principale de votre progression, puisque, comme vous pourrez vous en douter, même après avoir collecté assez de powercells pour faire fonctionner le



A Londres. Monte Pierce est entre dans l'en fon 2002 du Guinness World Records au titre de champion du monde du lancer de pieces de monnaie avec les loges d'oreilles avec une performance de 0,5 metres. Le jeune homme, qui s'entraine depuis l'enfance, peut egalement se couvrir les veux avec ses deux lobes qui lier ces derniers sous son menton.



La illim la origine américa nel sonomi Boullaue vent de rachele pour 83,5 million de francs la latatif de maggai Scari Camer Millionas

SONY MANGE SA PART DE SQUARE

SCEI a annonce le 9 octobre dernier iquil all'ait verser 14-9 milliards de yens (soit 135,4 millions d'euros) à Square. Cette transaction qui devrait être réalisée le 26 octobre, permettra à Sony Computer Entertainment de devenir le deuxième actionnaire du studio de développement, avec 18,6 % de parts. Pour Square l'argent collecte servira a réduire les oetres de l'entreprisé et à financer son activité.

### SQUARESOFT

e)(e)

Kosoni, fources defined compete our exclare, prepare une adapterionide exacus sur Game 80y/Advance Devir 12 commen elle 10 placement - 2011 y decres

MONKEYBALL SUR PS2

Des rumeurs persistantes circularit sun le Qualde prétandent qu'une version, de Super Monkeyball serait prevue oour la PS2. Et que Sega tenterait, par cette adaptation strategique, de ser attraper du bide des ventes de la mouture GameCube. Quoi qu'il en soit, sela ferait un bon petit sitre multijoueur à metire sous la dent des possesseurs de la 128 bits de Sony.





#### SALT LAKE TIEP!

Ubi Soft et Eidos ont signe un accord pour éditer ensemble Salt Lake 2002, le jeu officiel des jeux olympiques d'hiver sur Game Boy Advance. Parmil les épreuves, en trouve le snowboard, le curling, du ski alpin en descente, du ski alpin version slalom, du saut à ski K120 individuel et du très precieux bobsleigh. Le titre sera dispo en janvier et permettra de jouer à quatre sur une même console chacun son tour. Attention, la phote est tirée de la version PS2 en cours de developpement.



elex

Cela ne re vas évalutionne eure ne trai socnes qui au sein de Codemasters, cos Michael avente qui coste nomme directeu financiel groupe. L'homme a precédemmen été directeur, inancier, pour le compte de Scolid holding, une sociale de développe ment phormasse llage.

#### KASPAROV SUR GBA

Titus, qui s'est fait une specialite dans l'adaptation de jeux d'echecs sur console, va nous pondre un Virtual Kasparov sur Game Boy Advance. Au menu des réjoussances, vous trouverez une soixantaine d'echiquiers, ainsi qu'une trentaine d'adversaires. Bien entendu, un mode Deux Joueurs, via le cable Link sera présent. Il va falloir s'entraîner le bulbe rachidien!



#### lei(Gar

Somese soutale de notre mere contente par la nome communication de PS2 secon mons got manes en alimentarion electrique et contente d'ioni des pieces totalement recyclable C'est Sominique voyant qui ve etre superiores en la contente par la contente partie par la contente partie par la contente par la contente par la contente partie partie par la contente partie p

### I EKKEN 3 SUR BLEEMCAST

Bléemcast est un logiciel permettant de faire tourner les jeux PSone sur Dreamcast. Sachez qu'après Metal Gear Solid et GT2 ce sera au tour de Tekken 3 de s'exprimer avec plus de moyens technologiques sur la 128 bits de Sega. Pour preuve ce cliches du jeu de baston mythique de Namco doté de graphismes plus fins!







zoomer, il vous en faudra d'autres pour de nouvelles quêtes, que vous découvrirez à mesure de votre aventure. Il existe plusieurs moyens de trouver ces powercells dans le jeu : certaines sont cachées tout bêtement à des endroits du monde ; d'autres vous seront données par ses habitants en échange de services ; d'autres encore pourront être achetées contre des Orbes datant de l'ère des Précurseurs. Ces Orbes, il y en a plein, partout, réparties aux quatre coins des différentes zones que vous explorerez Quant aux Précurseurs, il s'agit d'une ancienne race dont on sait peu de choses... mais sur laquelle vous apprendrez sûrement plus au fur et à mesure de l'aventure.

#### Une progression au modèle connu

Qu'il s'agisse des villages, de zones dangereuses ou de ruines de la civilisation des Précurseurs, vous trouverez toujours de l'Eco sur votre route. Si la collecte de powercells se révèle critique à la progression dans le jeu, l'Eco l'est tout autant : il offre des pouvoirs particuliers à Jak lorsqu'il s'en empare. C'est aussi le fin mot de l'histoire, en la personne du fameux sage à retrouver, qui, lui, étudie depuis des années l'Eco noir. C'est donc le modèle Zelda qui gère l'évolution du jeu : on collecte certains items de valeur, qui permettront de découvrir de nouveaux endroits, et l'acquisition de nouveaux pouvoirs permet de franchir des passages particuliers. Mais l'effet de l'Eco, à la différence des items de Zelda, est temporaire. Ainsi, le début de l'aventure va vous permettre de remettre en fonction les sources d'Eco bleu, lié au mouvement. Une fois ceci fait, l'exploration des zones alentours sera rendue entièrement possible. Semi-linéaire, cette progression est aussi laissée, en proportion, à la discrétion du joueur. En effet, toutes les powercells ne sont pas nécessaires à obtenir, à lui de choisir celles qu'il souhaite récupérer. Bien entendu, le joueur avide et coriace récupérera toutes les powercells avec plaisir, de même que les Orbes des Précurseurs (beaucoup plus nombreuses et difficiles à collecter dans leur ensemble) Sans la volonté de tout collecter sans exception, le titre paraît (j'ai bien dit « paraît ») cependant relativement court : en 8 à 9 heures de jeu sur cette pré-version, c'est déjà presque 50 % qui s'affichent au compteur... Cela dit, il est fort possible que les « % » restants soient nettement plus longs à obtenir. Nous verrons bien cela avec la version test | En attendant, cette bêta affiche déjà clairement la qualité du travail effectué. Proposant le pasLe fameux canyon de feu qui sépare le premier village du deuxième. Il faudra heurter des ballons d'eau pour refroidir le moteur !





Peu de temps après le début du jeu, vous allez retourner sur les lieux de l'accident : la cuve d'Eco poir

Vaici un des « Oracles » Ils contiennent chacun deux powercells qu'ils échangeront contre des Orbes



sage du Pal 50 Hz au NTSC 60 Hz nativement, de même que le support pour les principales langues, et du format d'image 16/9 autant que l'habituel 4/3, le nouveau bébé de Naughty Dog sent bon le travail léché et fignolé de main de maître. Techniquement, rares sont les bugs de cette pré-version, et graphiquement, la myriade de détails affichés à l'écran ne fait point broncher le moteur 3D. L'immersion est réussie, et le souci des développeurs d'éviter que le joueur ne s'ennuie un seul instant à se balader dans le monde sans rien faire semble avoir porté ses fruits. On a sans arrêt de nouvelles choses à faire pour acquérir des powercells, parfois par des mini-games qui varient agréablement le gameplay (un jeu de pêche, une course ou encore un puzzle de mauvaises plantes à soigner en sont quelques exemples). Rendez-vous très bientôt pour la version déf !

### Made in Europe

L'entente cordiale entre Sony et Sega se confirme, et les cadeaux de fiançailles continuent. Après l'annonce de Virtua Fighter IV sur PS2 (ce qui nous a fait tout drôle au moment où nous n'étions pas encore habitués), plus rien ne saurait nous étonner. Voici donc venir Ecco sur PS2. Eh oui, il faut s'y faire, c'est normal...



Occoh, c'est beau.

### Ecco the

Pour mémoire, rappeions que Sega et Sony ont signé un accord visant à adapter au moins six titres sur PS2 : Space Channel 5, Rez, VF4, F-355 Challenge, Head Hunter et Ecco the Dolphin. C'est ce dernier qui nous intéresse ici. Toujours développé par l'équipe hongroise d'Appaloosa Interactive, Ecco sur PS2 a bénéficié des soins attentifs de tout le groupe. Il faut dire que, contrairement à ce que l'on pourrait croire, comme ca, avec nos bêtes a priori, Appaloosa a beau être située en Hongrie, elle n'en emploie pas moins une cinquantaine de personnes ; la société a même mis au point un moteur 3D propriétaire : le « Game World Builder » (qui réunit plusieurs outils que nous n'allons évidemment pas tous décrire ici). Ce dernier a d'ailleurs été adapté, en même temps qu'Ecco, en un temps record sur PS2 : 3 mois. Une célérité qui, soyons-en sûrs, ne saurait mettre en doute la qualité de cette adaptation qui semble, en effet, être de grande tenue...



Les dauphins en adoration devant leur « plus grande création »



Le randu du monde aquatique d'Ecco est indéniablement réussi

### phin



Éditeur : Sony C.E.E. (Appaloosa) Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Hiver 2001

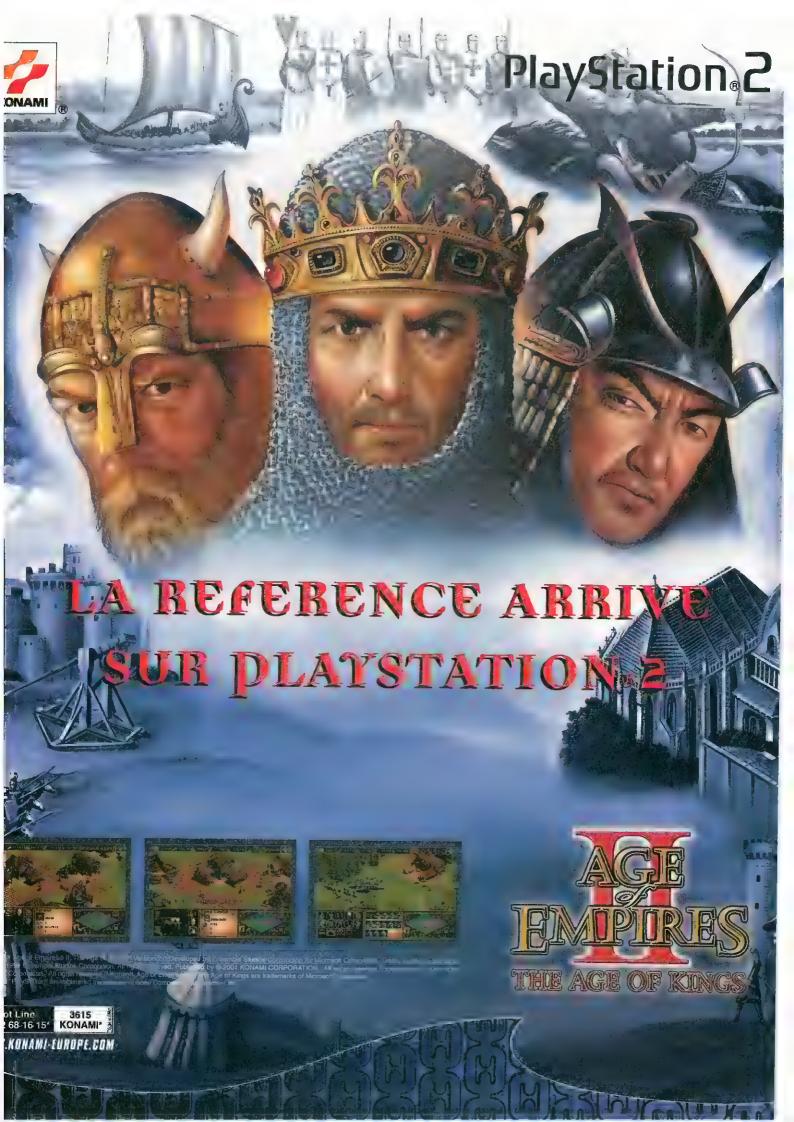


Les cristaux renferment des renseignements importants

### Atypique et presque zen

Rappelons à tous les gens clonés qui viennent seulement de découvrir les jeux vidéo après être sortis de leurs salles d'incubation qu'Ecco est un dauphin. C'est un gentil mammifère marin qui peut communiquer avec son entourage (par exemple les balemes) et qui est capable de se mouvoir avec fluidité, pour ne pas dire avec grâce. Rendons justice au scénario poétique du jeu en traçant rapidement ses grandes lignes. À la fin du troisième millénaire (qui commence très fort, on n'est pas sûr que les générations suivantes en verront la fin... enfin j'me comprends), les dauphins et les hommes vivent en harmonie. Ces deux races supérieures (surtout les dauphins) comprennent que leur destinée est liée aux mondes qui se trouvent au-delà des étoiles... Ils partent donc, nageoire dans la main, en laissant derrière eux un petit groupe de dauphins « originels », symbole de pureté et protecteurs de la Terre (put..., qu'est-ce que c'est beau...). Tout se déroule de façon idyllique, jusqu'au jour où une entité maléfique... et blablabla, et blablabla... Bref, vous l'avez compris, Ecco doit surmonter différentes épreuves (souvent sous forme de puzzles) et sauver la Terre. Rien que ça. Le jeu propose un environnement graphique particulier mais vraiment réussi et franchement zen lorsqu'on se trouve dans le bon état d'esprit (la musique aide). La version PS2 du jeu profitera de quelques améliorations, avec des objectifs plus clairs, des puzzles moins compliqués, la présence d'une boussole à l'écran (manifestement, le jeu sera moins difficile que sur Dreamcast) et une nouvelle galerie d'images inédites et de sons (entre autres). On apprécie donc tous ces efforts et on attend une version jouable du jeu pour vous en révéler encore un peu plus...





Made in Europe

### arappa the Rapper 2



Surprise, le petit bonhomme à gauche aux faux airs de Droopy n'est autre que le père de Parappa



Les couleurs sont chatoyantes, les musiques entraînantes et les persos toujours aussi plats. Un vrai bonheur

À première vue, pas de grands bouleversements pour la suite de ce jeu musical si entraînant. Parappa et ses potes sont victimes d'un phénomène surnaturel : toute la nourriture se transforme en nouilles chinoises. Une série d'épreuves musicales vont s'enchaîner, avec un scénario extravagant et des pas de danse de plus en plus ardus. On retrouve avec plaisir Master Onion accompagné d'un bonus très fun. Parmi les nouveautés, un système permettra d'adapter la difficulté au niveau du joueur, en diminuant ou en augmentant le nombre des combos à réaliser. Le jeu enregistrera automatiquement les séquences loupées pour permettre au joueur de les refaire. Il ne reste plus qu'à patienter encore 2 mois pour se délecter des aventures musicales de Parappa et pour découvrir son papa, inventeur de son état. Et en plus, ca rime. Et c'est pas de la frime.

Éditeur : Sony C.E.E. • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Janvier 2002





### Moto GP



S'il y a un éditeur sur cette bonne vieille planète qui ne risque pas de nous surprendre, c'est incontestablement Namco! La série des Tekken, celle des Ridge Racer, Ace Combat 1, 2, 3 et 4... Hum, ce n'est pas pour jouer les rabat-joie, mais quand même, quel effort de créativité les amis, depuis les débuts de la PSone. Arf ! Enfin, tout ça pour dire que cette suite de Moto GP ne révolutionnera pas le genre. Les développeurs ont toutefois eu l'intelligence de revoir le nombre de circuits : on pourra cette fois essorer sa poignée de gaz sur dix tracés officiels



Pes de vue guidon Grrrr!



Un effet de pluie assez réussi

(au lieu de cing dans le premier volet !). Un mode Légende a également fait son apparition et le mode Challenge propose dorénavant 72 épreuves qui vous permettront d'accéder à des bonus plus ou moins intéressants (circuits en mode miroir, pilotes supplémentaires, etc.). Mouais, la routine quoi. En ce qui concerne l'aspect technique, même constat : Namco ne s'est pas trop cassé la tête. Moto GP 2 ressemble comme deux gouttes d'eau à son grand frère : toujours pas de vue guidon (scandaleux !), des décors et des textures assez fades, et les chutes sont toujours aussi ridicules... bof, bof Seule nouveauté visuelle vous verrez la pluie s'écraser sur l'écran en cas de mauvais temps. Sympa. Pour finir, la jouabilité, à mi-chemin entre l'arcade et la simu ation, reste identique. Cela suffira-t-il à rendre ce deuxième volet indispensable ? À défaut de concurrents sérieux, peut-être.

Éditeur : Namco/Sony C.E.E. • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Décembre 2001

en bref



### TOUJOURS PLUS FORT

Paul Hunn a gagne sa place dans le Livre des Records dans la section des originaux, en effectuant un rot de 118,1 décibels Sachez, pour simple information, qu'un jet passant a 300 mètres ne totalise « que » 90 dB l Bref, c'est pas du rot de tantouze l



#### ENCORE DES MILLIONS :

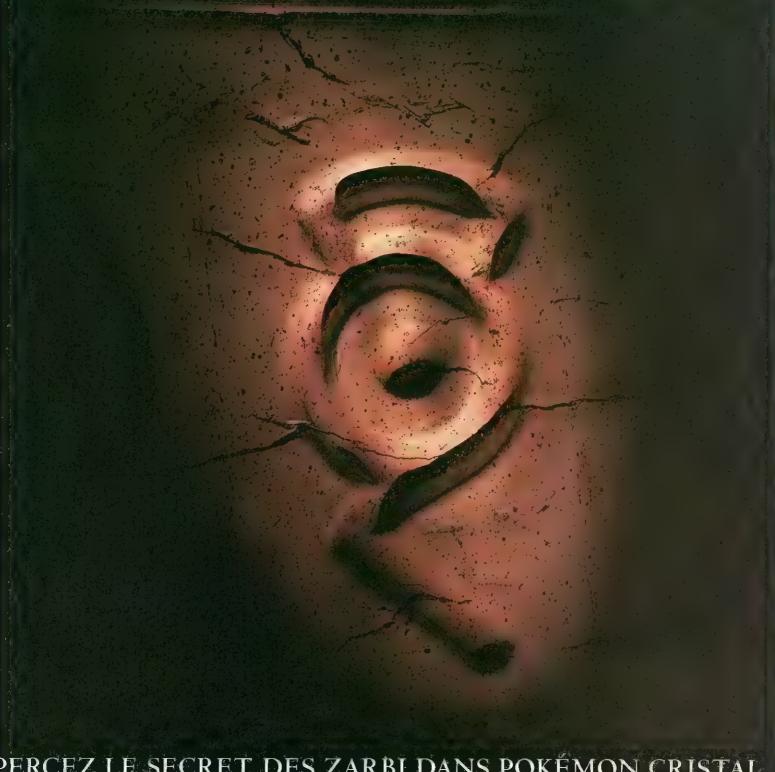
Après l'édition Junior, Eidos prevoit de sor tir une version PS2 de « Qui Veut Gagner des Millions ? » Cette fois, on aura non seùlement droit à la performance vocale du présentateur, mais aussi a sa bouille. Là photo que vous voyez est bien sur issue de la version américaine /en France, nous aurons droit à l'intellectuel Jean-Pierre



### NHL HITZ SUR GAMEGUBE

Les premières images de NHL Hitz 2002 sur GameCube, développe par Midway, commencent à arriver. La qualité gra phique est tout simplement hallus nante etl'énergie qui, se dégage des photos lais-se présager le meilleur ! Qui a dit que la nouvelle console de Nintendo s adressai aux entants





### PERCEZ LE SECRET DES ZARBI DANS POKÉMON CRISTAL

Découvez le nouveau volei des avenures Pokemon i John

our aller encore plus loin.

Choisissez sorre entrained starcon on Fille

Élaborez de nonvelles stratégies pour attraper suicune

Luttez sans merci dans la Tour des Combats





www.pokemon.tm.fr



### Tarzan Freeride

Est-ce que vous croyez qu'Edgard Rice Burrough aurait un jour pensé, en créant le personnage de Tarzan, qu'on en ferait un jeu vidéo ? Non, je ne pense pas ! De la même manière, quelle logique y avait-il à appeler un singe Cheetah alors qu'en anglais, ca veut dire « guépard » ? Nous ne le saurons probablement jamais. Oublions ces quelques mystères de l'humanité et concentrons-nous plutôt sur Tarzan Freeride, le nouveau titre qui profite de la licence du dessin animé « made in Disney ». Contrairement aux titres qui l'ont précédé, il ne se contente pas d'être un simple jeu de plate-forme. En effet, le gameplay est cette fois basé sur les capacités d'acrobate du roi de la jungle.

### Tarzan roi de l'extrême! -

Le construction des niveaux a été faite specialement dans cette optique. On alterne entre plusieurs phases. On a droit tout d'abord à des stages dans la jungle, remplis de cordes et de troncs d'arbres, qui permettent les glissades. Il y a aussi des scènes de descente de rivière sur une planche, ainsi que de ski nautique, où l'on est tracté par un pief. Sportif, le Zantar! En plus de récupérer les éléments typiques de le plate-forme, le jeu possède un système de figure que l'on exécute pendant les cascades simiesques. Pour cela, il suffit de faire des combinaisons de boutons classiques. Autrement, Tarzan peut frapper les ennemis qu'il rencontre sur son chemin avec ses petits poings ou des lances en bambou





En tent que roi de la jungle, Tarzen s'actrole le droit d'utiliser les hippopotames comme trampoline



Editeur Uhl Soft Postare PlayStation 2 Sortie en Europe Novembre 2001

Ubi Soft se la donne grave en termes de licences, puisqu'il a acquis Batman et Tarzan. Recruter une chauve-souris et un singe, c'est pas banal... Remarquez, Activision a opté pour une araignée ; dans l'absolu, ca n'est pas super glorieux non plus...



récupérées dans la nature. On trouve bien évidemment des bonus et des vies, grâce à des sauts millimétrés, ainsi que des objectifs parallèles... Bref, que du réchauffé. Au mode Scénario vient s'ajouter un mode Tricks dans lequel il s'agit d'effectuer le plus de figures possibles en un temps donné. Si le jeu est relativement simple et réservé aux plus jeunes, il n'en demeure pas moins beau graphiquement. Les décors de la jungle sont vraiment représentés avec classe et le héros bouge bien dans toutes les phases de vitesse. Les caméras suivent parfaitement l'action ; lors des glissades le long des arbres, elles ajoutent même un peu de pep. Ce n'est pas une surprise : ce titre, comme tous les autres produits Disney, plaira forcément aux enfants. Ils trouveront en ce Tarzan un bon petit jeu d'« extrême » qui, pourquoi pas, pourra peut-être même servir de rampe de lancement à d'autres jeux du genre Tony Hawk. Un bon cadeau de Noël pour le petit dernier de la famille ?



Les figures de Tarzan ont un petit style Travolta appréciable





### A ZOLIE HISTOIRE DU MOIS

À Téhéran, une ourse a sauvé de la mort un trebée traniemen de nourgissant de son lait pendant 3 jours. L'enfant de 16 mois avait disparu alors que ses parents, membres d'une tribu nomade. l'avaient laisse dans leur iente pour travailler aux champs. Il a été retrouvé 3 jours plus tard en bonne santé dans une tanière à environ 10 km du campement.



#### ( Sept 6)

El como en prodele no como en como de la como en como

#### SONIC SUR GBI

Sonic Advance sur Game Boy Advance, ainsi que Sonic Adventure 2 Battle sur GameCube, seront bel et bien complementaires. Grace a un futur cable reliant les deux consoles, il sera possible d'envoyer un Chao de la GameCube vers la Game Boy Advance, afin de les élever.



### THINGS

The second secon

#### 12/12/

Demonsoral et aans di SSP op brouwe 2 ku PSone van Groonieer In Tourre (tui Panille 22 décembre : La manifestation accueller o 54 juuries Pau puis de transcriente (telepour pouvez, confector les organisations de Celle

### UN TRAILER DU FILM DE RESIDENT EVIL

Sur l'excellent site Internet de nos confrètes de Mad Movies, vous pouvez trouver une bance-annonce du film adapté de Resident Evil. Le long métrage dévrait être assez « grand public » avec des diodos en guise de zombies. Voici l'adrésse de circonstance pour avoir les frissons de la peur ou de la honte www.mad-movies.com/news.



#### SCANDALE A LA ROYAL NAVY

À Londres, la prestigieuse Royal Navy a fait une bevue lors de la visite d'un amiral chinois sur son porte-avions. En effet, c'est un drapeau Taiwanais qui a été hissé sur le bâtiment à la place de pelui de la République de Chine l'Laffaire s'est terminée en plates excuses de la part des britanniques. Waouh c'était chaud, on a trôle la 3° guerre mondiale.



#### l erez

Ligarena de le premia divenoment grandi public consacre du vieux video en réseau la manifestation du World Cypel Games est prévue pour les 27 et 28 octobre à Péris au Théalle de répuis Pour la modique comme de 30 trancs, vous goule rez a us delicieux programme a base de lournois Lain (Countei-Strike Princine 2 et Quake Sill La classe

### LE RETOUR DE DRAGON'S LAIR

Dragon's Lair pourrait bien faire l'objet d'une adaptation au cinéma. Don Bluth, le créateur du jeu ainsi que des dessins animés Anastasia et Tilan AE, est én charge du projet. Tout semble pret pour le début du tournage, à un détail près il manque une boîte de production.



Jel 6

#### JORDÁN ON FIRE

Michael Jordan fait, son come-back aux Washington Wizards. Du coup, hop, NBA 2K2 (Sega) et NBA Live 2002 (E.A.) pourront se la jouer « ennéhi 100 % Air Jordan »



### Syphon Filter 3



Made in Europe

Le snipe sera bien évidemment une arme importante



shot restera toujours aussi efficace

Gabriel Logan, c'est un peu le François Pignon des services secrets ricains. Il a une poisse hallucinante! Après avoir sauvé le monde de la menace terroriste à deux reprises, le voilà, lui, ainsi que sa coéquipière Lian Xing, sur le banc des accusés. Il doit justifier auprès de ses propres patrons de crimes qu'il n'a pas commis. Le déroulement de l'aventure est semblable au dernier Tomb Raider : avant chaque mission, un petit speech du héros vous rappelle les faits, puis le niveau commence. Comme dans les précédents épisodes, l'aventure sera longue, avec 20 missions qui demanderont plusieurs heures. Techniquement, on a droit au meilleur de la PSone. Toujours aussi passionnant, le principe des missions jongle entre l'infiltration et le combat bourrin Même si le genre ne se renouvelle quasiment pas, la sauce prend toujours aussi bien. Le nombre d'armes est encore plus élevé et la difficulté encore au rendez-vous. Seulement, suite aux événements de New York, le jeu a été repoussé au 15 novembre alors qu'il était prévu pour ce mois-ci. Logan a vraiment la scoumoune!

Éditeur : Sony C.E.E. • Machine : PSone Sortie en Europe : 15 novembre 2001





De nauveaux personnages feront leur apparition

### One

### ne Piece Mansion



L'ambiance de l'immeuble est survoltée Polpo doit tenir compte des différents caractères des résidants. One Piece Mansion est un jeu qui s'inscrit dans un pur style japonais que Greg connaît bien : le n'importe-quoi organise. Vous incarnez Polpo, un p'tit bonhomme qui gère plusieurs appartements au sein d'un même immeuble. Tout ce travail lui prend beaucoup de temps, ce qui attriste sa sœur Putica. Celle-ci est alors kidnappée par le vilain Choco-Pape, gérant malheureux sans résidants. Vous pourrez choisir entre le mode Histoire et le mode Infini, afin de remplir vos différentes tâches en qualité de gérant d'immeuble et obtenir un maximum de résidants (inviter les jeunes et virer les vieux), tout en leur évitant un trop grand stress. Ça ressemble aux Sims version débile en plus speed, et avec de la persévérance, on devrait arriver à comprendre ce qui se passe réellement dans ce petit bâtiment.

Éditeur : Capcom • Machine : PSone Sortie en Europe : Hiver 2001





Polpo est le gérant d'un immeuble qui aspire à la sérénité Si les résidants sont stressès, leur apport explose

### Made in Europe

Qu'on l'appelle Tennis 2K2, Power Smash 2 ou encore Virtua Tennis 2 (espérons qu'il conserve ce dernier nom chez nous!), le nouveau bébé de Sega semble de plus en plus prometteur. Nous vous en parlions déjà le mois dernier, mais depuis, les choses ont évolué. Gros plan sur le mode Training et toutes les options du jeu...



ll est possible de faire des pauses sur les replays afin d'avoir une image nette

### en bref

### LE FRAG HUMILIANT OU MOIS

Alors que le roi de Suede. Cari XVI Gustaf, visitait tranquillement une réserve ornitrollogique prés de Varberg, une tarte a la crème projetée avec violence vint siecraser sur l'auguste tronche du monarque. Le responsable de cet attentat paussier agé de 16 ans : risque de 6 mois a 4 années de prison. Il on ne rigole, pas, avec, la monarchie, !



#### 310

Il puri supportor posser su rod Par e ourrom devormas revises leus cours avic iramum Cosmos, Dordemon, Salormon, u encoreras porsentages des universus polansumo simo décaucatis memanismos no es meros suscettes. Moins chiani que les es meros suscettes. Moins chiani que les

### IOSÉ BOVE ET DON JUAN SUR XBOX

Voici. « Bistrot Cupidon » une simulation de drague en cuisine. Le neros du jeu est un cuisinier qui va devoir préparer des petits plats à 12 cilentes, et ainsi écouter laurs malheurs tout en salant leur sauce. Disponible pour la sonie de la machine au Japon.



#### 101100

Le, and many legislation and a server account to see in more than 1 Servine values and account account

#### GAME Q (PHOTOS Q)

C'est le 6 octobre demier que Matsushila a enfin révéjé le nom de son lecteur DVD compatible avec les jeux GameCube. Son nom? Q. Oui Q. comme la lettre de l'alphabet. Encore des mois de jeux de mois pourris en perspective dans volre magazi-



### Virtua

Quand j'aime bien un jeu, je passe des heures dessus, je le retourne dans tous les sens, je le secoue pour voir s'il n'y a pas de jolis flocons de neige qui s'en échappent... Bref, je suis super motivé pour être le plus exhaustif à son sujet. Avec Virtua Tennis 2, je prends un plaisir immense à faire mon « travail » et il faut avouer que la dernière version que nous avons reçue facilite bien les choses. Ici, tous les menus sont accessibles, et malgré quelques bugs récurrents [perso invisible pendant quelques secondes, texte qui s'affiche mal sur l'écran...], cette bêta donne une idée très précise de ce que la version finale va nous proposer. Au risque de ne plus savoir quoi dire lors du test, laissez-moi vous décrire tout ce qui s'est révélé à mes yeux émerveillés...

En plus des modes Exhibition et Tournoi habituels, Virtua Tennis 2 propose un nouveau mode Entraînement, qui vous propulse aux quatre coins du monde et tente de faire de vous un numéro 1 mondial en puissance. Tout commence par une phase de création de personnages assez rigolote puisque vous décidez de l'apparence de vos persos (un homme et une femme). À vous de modifier leur visage, leur corpulence, leur taille, leurs cheveux, leurs tenues... Chacun peut personnaliser son avatar à sa convenance. S'ensuit alors un long parcours du combattant, rythmé par des entraînements à répétition et des tournois sans fin. Chaque caractéristique de votre

China LA Francis a time accord year



L'Othello revu et corrigé façon Virtua Tennis



Dreamcast Fin novembra 2081

Tennis 2



personnage peut être améliorée : service, puissance du coup droit et du revers, capacité à croiser et trouver des angles, efficacité de la volée, vitesse de déplacement... Vos entraînements vous amènent à vous améliorer dans tous les domaines. À l'instar du premier Virtua Tennis, les épreuves imposées se révèlent souvent assez loufoques, mais en même temps, elles ne sont franchement pas évidentes. Passons-les rapidement en revue. L'épreuve « Danger Flag » vous invite à récupérer des drapeaux disséminés sur le court sans vous faire toucher par les bailes que vous envoient des machines. Pas facile, car elles anticipent extrêmement bien vos mouvements! Le « Bull's Eye », lui, se concentre sur votre volée. Une machine vous envoie une balle et vous devez la faire retomber au centre d'une cible, de l'autre côté du court. Pareil pour « Alien Force » : des machines qui forment des rangées façon Space Invaders vous assomment de balles et le but est de leur renvoyer dessus. Du côté du service, on remarque le « Prize Sniper ». Des objets tournent sur un tapis roulant et vous devez les toucher avec votre service. Les plus petits sont évidemment ceux qui valent le plus de points... Enfin, pour améliorer votre jeu de fond de court, il existe deux épreuves spécifiques : le « Tank Attack » et le « Disc Shooter ». Le premier voit deux machines lanceuses de balles (relookées en tanks) évoluer dans la moitié de terrain adverse. Il faut leur renvoyer leurs balles jusqu'à les démolir. Le « Disc Shooter », enfin, est un véritable Othello (!). Vous devez toucher les bons pions noirs pour qu'ils se retournent et deviennent tout blancs. Précision absolue requise... Ajoutez à cela les magasins dans lesquels



PaySouton 2 Avis aux collection neurs, Konami sortina un coffret collec-

ra un coffret colleclor de Sila il Hill 2 contenant divers suppléments, dont un making of du jeu de 32 minutes ainsi que des interviews des développeurs.

Outre les démos des prochains jeux de l'éditeur (Pro Evolution et Metal Gear), le « Digi Pak Collector » contiendra aussi un sticker conçu à partir d'illustrations firées du jeu.



St. le sie ou (cler apportais au la Koct III, le possible de l'élécharger un colendrer po son grainateur, aux couleurs de la come objese blen enlèneu l'illo;//xxxx/p/clux download/il-aek.timal

#### LE TGS PRINTEMPS 2002 ANNULE



Le Tokyo Game Show qui devait se dérouler au printemps 2002 est annule. La décision vient du manque de visiteurs et d'exposants. Seion, la CESA, société organisatrice du salon, depuis 1999, l'évê-

nement ne comptait que 130 000 visiteurs. Pire encore, le dernier en date n'a pas dépassé les 118 000 personnes. Désolé Greg, tu vas devoir rester en France l'année prochaine!

### (vie)

Hine (24 d. e. suseptembre, excess t. e. vendu 40:56 PlayStation 2 et seutemer 21 337 GameGube Dens te meme ordr digles. It sest vendu 61 506 Game 60 Advance asseulement 380 Mondersva. Color

#### DES " MIDTOS " SUR " CIRCUIT "

Súr le circuit Twin Ring de Motegi, Namco organisait une démonstration de son jeu Moto GP2 sur PlayStation 2. L'occasion pour des pròs comme Valentino Rossi (1er plan sur la photo) de vérifier si leurs performances ont été réspectées, puisque l'équipe du jeu était elle aussi presente. La buvette était tenue par Paul Belmondo.



vous achetez de nouveaux terrains et vêtements, les périodes de repos obligatoires (vous avez une petite maison, que vous placez n'importe où sur la carte du monde ; dedans, vous pouvez laisser passer une semaine pour vous reposer - attention au calendrier des compétitions - regarder les caractéristiques de vos joueurs, etc.) et les compétitions qui s'enchaînent sans cesse, et vous obtenez un mode World Tour qui vous scotchera pendant quelques dizaines d'heures. Ça me rappelle le mode Quête de World Court Tennis, sur ma bonne vieille Nec...

AMININE Z.

Eh bien le reste est merveilleux, tout simplement. Je ne reviendrai pas sur la jouabilité, que j'ai déjà évoquée (ah si, juste un truc : il y a désormais 3 boutons, le lob ne s'effectuant plus en appuyant sur les deux touches principales mais redevenant indépendant), mais je parlerai par exemple du nombre de courts disponibles, qui a littéralement explosé pour atteindre ici le nombre record de... 28 ! Bon, d'accord, certains décors sont les mêmes à différentes heures de la journée (exemple : Rio de Janeiro en début et en fin d'après-midi), mais si on compte les courts strictement « originaux », il y en a tout de même une petite vingtaine.





La phase de création de votre personnage pour le vVorid Tour





Manifestement Seles a perdu ce point. Un vrei coup de poignard !

Voilà, ça c'est cool et ça n'était pas compliqué à faire, bravo! Du côté des personnages jouables, on retrouve les seize personnalités dont je vous ai déjà parlé le mois dernier, auxquelles il faut ajouter deux joueurs singuliers: King et Queen (!). Comme vous vous en doutez, ce sont les persos cachés du jeu et ils ont tous les deux un look rétro années 20 assez singulier, avec raquettes en bois et tout et tout. Mon grand sens de l'observation me pousserait à dire que Queen c'est Suzanne Lenglen; quant à King, j'avoue que là, je sèche...

D'autre part, la vue déja existante dans la première version, et accessible à tout moment par le bais de la touche Y (la verte), vous place toujours derrière votre personnage, mais en beaucoup plus jouable! Même si, je vous l'accorde, la vue de base permet de mieux construire son jeu. Cette option n'est évidemment pas disponible en mode Deux Joueurs. On regrettera enfin que le nombre de sets soit toujours limité à... un! Six jeux gagnants + un tiebreak c'est bien, mais l'option 3 sets n'aurait certainement fait de mal à personne. Enfin, c'est à ce genre de détail que l'on se rappelle que Virtua Tennis 2 est avant tout un jeu d'arcade. Profitez bien de ces quelques nouvelles photos avant le test complet, le mois prochain. En attendant, moi j'y retourne...





### Made in Europe

### **Kyskrew**

GAMEROY AUVANCE:

lls se (sur)nomment DarkLord, Lenain, Krine ou Master Limubai. Une fine équipe de 37 passionnés qui, histoire de passer le temps, a décidé de s'investir dans une belle aventure : developper un jeu vidéo, et plus précisément un RPG, par des fans, pour des fans. Après plusieurs mois de travail acharné, Kyskrew prend forme aujourd'hui. Ainsi, même s'il garde une petite touche amateur (ne voyez rien de péjoratif à cela), le projet prouve au moins que le jeu vidéo reste avant tout une histoire de passion. Scénario recherché réalisation d'étonnante qualite (à la vue des moyens disponibles), musiques vraiment excel entes, Kyskrew humilie le triste « jeu vidéo business ». Alors, si vous voulez filer un coup de main, envoyer des messages de soutien sympatoches ou tout simplement vous renseigner sur cet intéressant projet, une seule adresse : www.kyskrew.fr.st. Et puis, de la part de toute la rédac de Joypad : « Bon courage, les gars ! »

Editeur : (indéfini) • Machines : 🖙 🖼

Sortie en Europe : Courant 26te





Avec son univers mélant heroic-fantasy et influences manga, Kyskrew rappellera de bons souvenirs aux amateurs des vieux Final Fantasy.



Personnege principal de l'épopée, Kyle possède tous les stigmates de l'Élu nonchalant qui prendre tardivement conscience de son rôle

### en bref



### UNE MACHINE À LAVER LES ANIMAUX

Dans le Rhône, un magasin propose aux proprétaires de chiens et de chats de laver leurs compagnons dans une machine automatisée. L'équi arrive sur l'animaix sous forme de cone à 37 degres, puis un shampoing a base de jojoba luirest administre. Le ringage quant à luir dure quelques secondes et le sephage vingt minutes. C'est trop bien le progrès !



#### 1 (0)

permanen in Gelonian pompeovisore
III. Tomicolomo in interes e 1938 e Xeer isologion volume son eus de 1938 e Bossen inclue en en em masellou Enclore in outros en en en en encentre

### GEMINA ONIMUSHA

La version légèrement remaniee pour la Xbox du hit PS2's annonce blen. Il y sera possible de se déguiser en ninja, de tuer des poupées hantées, d'expérimenter de nouvelles lechniques de combat et d'augmenter sa force avec des sphères vertes. Disponible avec la console au Japon.



Control of the contro

#### LE TAX FOU

Aux Japonais qui reserveroni « Crazy Tax » version PS2 sur le site de vente online de Sega, un petit cadeau sera offert sous rorme de petite voiture jaune censee evoque l'oelles que llon retrouve cans le jeu.





### Burnout

Le gameplay pourrait être pousse bien plus loin, mais il s'avère tout de même fun et efficace

Cette fois, nous avons reçu une version preview de Burnout. Le jeu étant prévu pour la fin du mois, le test est donc finalement repoussé à notre prochain numéro. Cela dit, nous avons enfin pu nous attarder plus longuement sur le nouveau jeu de course d'Acclaim et nos impressions restent plutôt bonnes. Question réalisation, rien ou presque n'a changé : le jeu affiche toujours des graphismes attrayants, même si l'alliasing vient encore une fois fatiquer les mirettes... Mais bon, on finit malheureusement par s'y habituer! Sinon, c'est toujours aussi speed (60 Hz proposé, mercí!), bourré de trafic et donc d'accidents en pagaille. Le gameplay, malheureusement peu poussé (impossible de dévier les voitures du trafic de leur trajectoire, dégradations passagères sur les véhicules...), s'est tout de même révélé assez efficace en termes de fun et de sensations. Les accidents sont sympas mais manquent encore un peu de pêche et de variété... L'un dans l'autre, je dois avouer avoir passé un moment plutôt distrayant en compagnie de cette bêta. En bref, c'est de l'arcade et de l'accessibilité immédiate (on se pose des questions quant à la durée de vie et l'éventuelle lassitude qui pourrait s'installer), certes, mais c'est aussi du speed, du fun et des sensations! Allez zou, rendez-vous le mois prochain pour le test complet !

Éditeur : Acclaim • Machine : PlayStation 2

Sortie en Europe : Fin novembre 2001



Impossible de dévier cette caisse pour provoquer un accident dans le trafic . Dommage, il eut été vraiment fun de pouvoir relentir vos poursuivants de cette manière !



BAS



HAUT

DUBLIEZ TOUT CI QUE VOUS SAVIEZ SUR LA GRAVITE



### Made in Europe

La grande série des Test Drive continue de faire des petits, Après Test Drive Offroad Wide Open (voir rubrique Zapping), c'est Test Drive (tout court) qui est prevu pour le mois de mars 2002. Prions les mains jointes pour que ce que nous annonce Infogrames se vérifie par la suite, avec une version jouable par exemple. Une vingtaine de bagnoles de sport seront à votre disposition pour mettre le souk dans 4 vi.les très détaillées et reproduites de facon fidèle. Évidemment, il y aura Londres et Frisco. J'pense qu'il serait de bon ton de changer d'endroits parfois ; à croire que ces 2 localités sont les seules à pouvoir procurer des



Quelques éclats de verre mais pas de dégâts, semble-t-il,





sensations de conduite. Enfin passons. Les flics au c..., il faudra les semer à fond les ballons au travers d'un trafic dense, tout en évitant les piétons. De plus, de nombreux éléments de aécor pourront être détruits, pour une immersion totale. On nous promet également une physique réaliste de ces voitures (Jaguar XK-R, Viper, Nissan Skyline...) et des conditions climatiques changeantes, avec de « zolis » effets sur les caisses et dans le ciel. Un titre que nous allons donc surveiller de près, d'autant qu'il sortira aussi sur Xbox.

Editeur : Infogrames • Machine : PlayStation 2

Sortie en Europe : Mars 2002

### en bref FORFAIT DEBARQUEMENT cultissime Commando, suivi de deux jeux de réflexion originaux. Puzzle Makaimura et kumitate Kobun Rahhh THE ROCK UNDEAD C'est à l'Alcatraz, restaurant branche de Tokyo, qu'a eu lieu une soirée Silent Hill 2. Les serveurs étaient grimes en morts et les assiettes presque remplies de vomi. Geux qui ont fini leur « repas)» ont eu droit à un DVD du making of du jeu

Après Sega clestiau tour de Capcom de

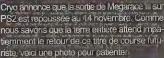
lancer des jeux

en Java pour

les téléphones

portables. Le







#### IN DOOMLIKE DE PLUS POUR GBI

Inspire du futur film avec Antonio Banderas, Ecks Vs Sever de Crawfish vous propo-sera de trucider des truands et autres cramiles. De Ocom-like vulus resorvera 14 niveaux de frags intenses, ainsi que la pos sibilité de jouer à deux via le câble ⊾ink



### Inspecteur Gadget





Tiré du dessin animé éponyme mettant en scène l'anti-héros le plus customisé de la planète, Inspecteur Gadget vous convie à un jeu de plateforme qui s'adresse en priorité aux très jeunes joueurs. Assez classique dans son déraulement, le jeu vous proposera d'affronter les sbires du Docteur Mad. le temps de collecter un maximum de pièces d'or, façon Mario Quant au concept, l'in-





Finaud est déquise en pingouin !

terface autorise à tout moment la possibilité de switcher entre les différents personnages (Gadget, a fillette, le chien Finaud) pour utiliser une compétence particul ère et franchir intelligemment les obstacles hétéroclites. Le cabot jaune jouit par exemple d'un double saut, tandis que la nièce de Gadget a la faculté de téléguider les machines pour les faire exploser à des endroits précis. Graphiquement fort coloré, on retrouve dans ce jeu les teintes de la série enfantine de Jean Chalopin, ainsi que des animations qui frisent la perfection. Sachez pour l'anecdote que le premier stage se déroule à New York, et que, suite à la tragédie du 11 septembre, les Twin Towers ont été retirées du décor. Prévu pour la fin du mois de novembre, admirez pour l'instant ces clichés superbes, en attendant le « Gogo-Gadget-O-Test » ultime ! Editeur: Light and Shadow (LSP)

Machine | Game Boy Advance Sertic en Europe Fin novembre 2001



# en bref

#### DES POULETS SORCIERS

Des policiers d'un État de l'ouest du Venezuela accusés de druzaines d'assassinats ont fait appel à la magie noire pour tenter d'échapper aux poursuites judiciaires. Un autel satanique gain de photographies des magistrats à été retrouvé chez les intéresses « ils avaient recours à la magie noire ( ) essayant de causer la mort par des méthodes surnaturelles » a explique le procureur lass Rodriques.





Le bon heros comique de Konami a subi un super lifting. Voici donc l'horreur qu'est devenu Goemon: qui est, je le rappelle, un ninja poète comique à la base. Le jeu sortira au Japon le 22 decembre.

La composition de la composition del composition del composition de la composition del composition

#### FINAL FANTASY, AGAIN

Après le film et ses résultats catastrophiques. Squaresoft retente pourtant l'aventure, en utilisant cette fois le nom de leur saga-pest-seller pour une serre telévisée. Bien entendy une adaptation en jeu du DA lui-meme adapté du leur est-prevue. Vous avez compris r



# Batman Vengeance



Les bastons sont rapidement répétitives !

Batman est le super-héros le plus nombriliste du monde. Chaque accessoire doit porter son nom : le pat-grappin, le bat-boomerang, la bat-mobile, la bat-cave... Y a pas à dire, le Bruce Wayne y s'prend pas pour de la merde ! Si l'on était en droit de s'attendre à un bide avec l'annonce d'un nouveau titre inspiré de la chauve-souris, finalement, après avoir essayé une version jouable. Batman Vengeance laisse pensif. Parmi les points positifs, on remarque que l'ambiance du dessin animé est particulièrement bien respectée et restituée, tant au niveau sonore qu'au niveau graphique. On peut reprocher à ces derniers d'être minimalistes, mais en même temps ca correspond à l'œuvre originale. Conclusion, le jeu est tellement sombre qu'on a intérêt à pousser la luminosité de la télé. La plupart des super vilains sont pré-



La fidela bat-mobile est equivalent ou fixeuso de Zorro f

En déployant ses ailes, Batman fait du vol plané ! Flap, flap, flap !





sents: le Joker, Mister Freeze, Poison lvy... Le jeu se divise en 5 chapitres correspondant chacun à une aventure différente, découpés en sous-parties, avec des scènes d'action pure et de baston intéressantes mais répétitives à long terme qui alternent avec des phases où l'on conduit la bat-mobile ou le bat-avion qui semblent décevantes. Vu que la version n'était pas très stable, il faudra attendre le test pour avoir un avis définitif. En attendant, soyez « ok », soyez « in » et... soyez « bat » !

Éditeur : Ubi Seit • Machine : PlayStation 2

Sortie en Europe : Novembre 2001

# Guilty Gear X





Sorti sur Dreamcast depuis la fin de l'année dernière au Japon, Guilty Gear X arrive enfin - c'est une surprise - sur PS2 À le regarder comme ca. superficiellement, ce titre ressemble à un jeu de combat 2D comme il en existe déjà beaucoup et ne se distingue guère. Pourtant, de nombreuses bonnes idées sont à signaler. La plus importante concerne sans aucun doute la jauge de « tension », qui se remplit lorsque vous vous montrez offensif. Cette jauge vous permet de sortir des super attaques (entre autres) et pénalise donc les « tortues » qui restent dans leur coin et ne jouent, au mieux, qu'en réalisant des contre-attaques. Le système de défense se veut très évolué (nous en parlerons davantage lors du test) et une technique de « mort instantanée » est présente pour tenter de renverser une situation désespérée (ne pas placer votre coup mortel vous enlève votre jauge de tension, ce qui vous limite sévèrement, attention) On apprécie ici le design cartoon des personnages, l'animation très fluide, l'action trépidante qui rythme chaque combat et les super pouvoirs souvent très impressionnants. Bref, même si Guilty Gear X ne révolutionne pas le genre. c'est tout de même, très certainement, un produit de qualité ...

Editeur : Samony • Machine : PlayStation 2

Sortie en Europe : Novembre 2001



à des scènes cocasses



On appréciera le côté coloré du jeu, ainsi que les animations dynamiques

# Floigan Brothers

Dans la famille Hoigan (prononcez « Flo y gane », à peu de choses près), il y a deux frères différents comme le jour peut l'être de la nuit. L'un est grand, costaud, gentil et manifestement un peu simple desprit : c'est Moigle (prononcez « Moeuille gueule »). L'autre est petit, tout petit, et presque chétif, mais il est manifestement plus malin : c'est Hoigle, C'est ce per sonnage que vous incarnez, et votre but ici consiste en grande partie à communiquer avec votre « petit » frère. Un tutorial vous explique les bases à l'aide d'un petit leu amusant où vous aidez Moigle à cuisiner des cookies. L'appendice boursouffé qui lui sert de ventre trahit d'ailleurs sa gourmandise... En quelques minutes, vous découvrez les possibilités qui vous sont offertes : embrasser Moigle, le frapper, jouer avec lui, lui apprendre des choses... Tout cela n'est pas gratuit, car en fonction de l'humeur de votre frère, certains événements bien spécifiques ont lieu. Heureux, il vous prend sur ses épaules et court à toute vitesse. En colère, il vous ratatine et vous envoie plusieurs mètres plus loin, dans les airs... Tout cela est prétexte à la mise en place de mini-puzzles qui prennent toute leur dimension pendant l'aventure.

#### Le savant fou

En fait, le mode Scénario du jeu se résume à une intrigue bien mince. Moigle s'est mis en tête de construire une machine dont il garde jalousement le secret, mais il doit trouver certaines pieces spécifiques pour réussir son





En pleurnichent, Maigle fait monter le niveau de l'eau



Éditeur : Sega Machine - Dream cast Dreamcast Sortie en Europe Novembre-décembre 2001

Voilà un jeu intéressant, drôle, et qui réussit un pari : faire d'un jeu un véritable dessin animé interactif sur console. Atypiques et drôlement attachants, les frères Floigan sauront certainement ravir un certain public constitué, en majorité, de tas de petits êtres hauts comme trois pommes...



Des minifieux vous permettent de gagner des points. Les points obtenus servent à enseigner des choses à Moigle



projet. Vous êtes bien sûr là pour l'aider, et c'est à partir de ce moment que tout commence. En rendant votre benêt de frère joyeux, triste, en le mettant en colère ou encore en lui donnant quelque chose à manger, vous déclencherez une nouvelle action possible, qui vous permettra d'atteindre tel endroit, pour récupérer tel objet, etc. Le principe est assez basique mais il fonctionne bien. Construit un peu comme une histoire. Floigan Brothers met en scène ses deux héros avec talent et on les observe avec un amusement évident (ils se parient souvent). Le côté cartoon est évident (les objets et les personnages peuvent se déformer, les couleurs sont chatoyantes, Moigle collectionne les grimaces débiles...) mais il n'y a ici rien de trop exagéré ou lassant. Dans son genre (qui est rare), ce titre réussit donc à allier une jouabilité simple et instinctive à une réalisation de qualité. Et puis, il faut évoquer le scénario, bien déjanté, qui voit le maléfique Baron « Malodorous » survoler la propriété de nos deux héros et qui décide de les envahir en leur envoyant des chats (il y en a un très mignon d'ailleurs, qui sort ses griffes dès que Moigle a le dos tourné

et rafraîchissant, voilà ce qu'est Floigan Brothers. Il ne reste plus qu'à espérer que sa durée de vie ne soit pas trop cour-

te, et surtout qu'il soit traduit en français...



# Enfin sur Playstation® 2

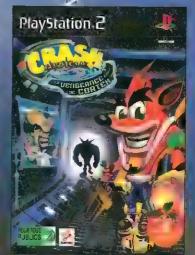


Crack Bandiroot est de retour!
Encore plus rapide, avec des
véhicules 2 fois plus délimants
et des graphismes 2 fois plus fous,
Crash revient dans une nouvelle
aventure 2 fois plus dingue;
La Vengeance de Cortes. Ca ne sera
pas comme au bon vieus temps.
Ca sera 2 fois mieux!









2 × plus rapide, 2 × plus fort, 2 × plus génial!











UNIVERSAL INTERACTIVE

terrainte de mistaggive que



# Jet-Ski

Un rendu de l'eau assez convaincant



Il y a quelques semaines, nous découvrions sur le Net le trailer de Jet-Ski Riders. Ce titre, développé par Opus (Surfroid !) en partenariat avec Kawazaki, semblait disposer d'un moteur physique beaucoup plus pêchu que celui de Splashdown. On pouvait voir les jet-skis frapper la surface de l'eau de manière très dynamique et de bonnes grosses vagues bien gênantes, comme dans Wave Race sur GameCube (fabuleux !). Bref, plutôt encourageant. Il y a quelques jours, Eidos est venu nous présenter une version jouable de leur nouveau rejeton et là, patatras, une fois le pad en main, autant dire que notre enthousiasme est vite retombé À ce stade du développement, les sensations ne sont pas au rendez-vous : si on ne rencontre pas les mêmes problèmes de gravité que dans le jeu d'Infogrames (ici, les jet-skis respectent la loi de Newton avec un certain réalisme), l'inertie des engins, beau-



Ne ,amais se fier aux photos des ralentis

coup trop brutale, laisse franchement à désirer. En fait, à aucun moment on a l'impression d'évoluer dans un élément qui oppose de la résistance. À cela s'ajoutent de gros problèmes de timing pour la réalisation des tricks et une impression de vitesse bien mollassonne. Le rendu de la flotte, quant à lui, reste assez convaincant, sans toutefois être aussi photo-réaliste que celui de Splashdown. Bon, j'ai l'air de dramatiser mais attention, tout est encore possible ; rappelons qu'il ne s'agıt que d'une bêta, donc pas de panique. Pour info, la version définitive proposera une petite dizaine de spots très inspirés de ceux de Wave Race et deux modèles de jet-skis (à bras et l'équivalent kawasakien des Sea-Doo)

Éditeur : Eidos • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Décembre 2001

# en bref des charts et de vivre une gloire éphémère. Un concept très en vogue de nos jours l

COMMENT DEVENIR GELÉBRE ? Si vous avez echoue lamentablement au

super casting organisé par M6 pour son émission Popstars, vous pourrez toujours tenter une carrière de manager avec le prochain soft d'Eidos intitule « 100 % Star », sur PSone. Vous commencez par creer votre groupe avant de le propulser au sommet

# GIVE IT TO ME ONE MORE TIME

Helto les boys et les girls, c est Britney vous parle Je vais venir offer to you myself sur le jeu vidéo, c'est cool. ma vrale vie, you



know, avec le gla-mour et les paillettes Parce que je vous aime tous, I love you all, et c'est THQ qui va m'aider à mettre mes idées en place sur PS2 et GBA. Ouh yeah



## EVE OF EXTINCTION SUR PS2

Bruce Willis etant H.S. pour sauver la Terre, c'est un certain Josh Calloway qui sera charge de sauver son amie et d'empêcher un détraque de détruire le monde. Ce dernier a mis au point une arme redoutable, la Legacy, qui s'empare des ames humaines et qui peut se transformer en diverses armes (fouet, épée...) en fonction de cristaux. Tout un programme



# Smackdown!





# just brin

On sait que le catch n'intéresse pas grand monde dans nos contrées, hormis deux, trois Américains exilés et Angel, mais le prochain Smackdown mérite malgré tout une petite « niouze ». Il faut préciser que, sur PSone, la série s'était illustrée par la qualité de son gameplay, chose suff samment inhabituelle pour être soulignée. Outre un lifting graphique, ce volet 128 bits proposera des scènes d'entrée sur le ring très spectaculaires, des mouvements mieux décomposés, des animations faciales, un choix de 35 catcheurs (dont des « femmes »), quelques nouvelles techniques, ainsi qu'un nombre de compétitions revu à la hausse (Hell in a Cell matchs, TLC matchs, three Stages of Hell matchs et Slobberknockers). Vous pourrez d'autre part, comme dans n'importe quelle simulation de sport, créer votre machine à gnons via un éditeur de catcheurs et affronter trois potes en multijoueur (désolé, pas de mode online pour cette édition). Enfin, d'après les développeurs, le moteur 3D serait capable d'assumer la présence de neuf combattants sur le ring, et ce sans le moindre ralentissement. On a hâte de voir ça... À noter pour finir que le titre de THQ devrait en toute logique faire l'objet d'une adaptation Xbox.

Éditeur : THQ • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Décembre 2001





#### UN BRAQUEUR ALCOOLO

En Autriche, un braqueur au visage masque par une culotte a tente de devaliser une Poste en brandissant une pancarte « C est un hold-up » Arrete par la police, i homme de 47 ans, sous l'emprise de l'alcool, affirme ne plus se souvenir des événements

#### I Siex

course d'impiemble Cono. Laure Re Chalque d'impoche à l'Ar3U, vous pourse Mouves en 25 minutes l'actualité de l'e Chaux aussille con tempos d'impi

#### C'EST O LA BALLE!

C'est Chris qui va être content, puisque deux titres consacrés à sa discipline préférée vont amver sur PS2. Tennis Masters Series édite par Microids et Centre Court Championship Tennis de Midas Interactive Entertainment. Ce dernier ser a ostensiblement orienté arcade, avec la possibilité de s'affronter a 4, mais ne devrait pas bénéficier de licence officielle.



#### I ele

Call et Spions Intelfactive;; Laumpions dip fanagent on misteurs bases de données n.communt pour étates le mauveau éta nocimant la some certain

# QUI EST JIMMY NEUTRON ?



Ce petit genie a debarquei sur grand ecran le mois prochain aux States, avant d'arriver chez nous fin janvier 2002. Jimmy est un petit garçon qui aime bidouiller et inventer fout plein d'objets outoques, dont les aventures seront trans-

loufoques, dont les aventures seront transposées par THQ sur PS2 et GBA. Jimmy Neutron. Un Garçon Génial s'adresse évidemment aux plus jeunes joueurs.

#### MOTO GP SUR GBA

C'est THQ qui va developper le jeu de moto phare de Namco sur 3BA. Moto GP promet 5 modes de jeu, 3 classes de moteurs et 20 circuits dispatches sur 5 continents. Les

ofeurs et 20. circuits dispatchés sur 5 confinents. Les joueurs motards vont-exulter de joie. Voici un cilche qui devrait mettre les fans en appetit l



Petit détail : le tableau de bord n'affiche pas la vitesse enclenchée

Dernier coup d'œil sur le très attendu jeu de rallye d'Evolution Studios. La prochaine étape sera évidemment le test officiel, dans le cas où la date de sortie ne serait pas retardée. Cette nouvelle version nous a permis d'en savoir un peu plus sur ce titre qui fait l'unanimité jusqu'à présent au sein de la rédac. Nous sommes nombreux à nous y être essayés pour avoir un élément de comparaison evec l'ancienne version. Traz et Willow, que je salue au passage même si je les ai sur le dos toute la journée, ont ressenti comme moi les quelques améliorations. Mais à quelques jours de sa sortie, prévue pour le 28 novembre, il reste encore du boulot aux développeurs pour finaliser WRC.

## On y est presque... enfin. pas tout à fait -

Tout d'abord, la sensation de vitesse se fait davantage ressentir lorsque l'on pilote en vue plein écran. En revanche, les très belles vues intérieures mais injouables, faute de voir la piste, ainsi que la vue capot, donnent encore cette mauvaise impression de rouler à 80 alors que le compteur affiche 170 km/h! Graphiquement, ça s'annonce toujours aussi beau; le clipping est de moins en moins present et le moteur affiche très loin. Les voitures sont quant à elles mieux modélisées; les roues ne ressemblent plus à celles d'une bicyclette, mais bien à des pneus de voiture de compétition. Côté conduite, là encore, les développeurs ont amél oré le système de... conduite. La physique des bagnoles a été retouchée, mais elles ont toujours la fâcheuse tendance à pivoter sur un axe central. Vous savez, comme si elles étaient plantées sur un pic



En vue extérieure, admirez les nuages de fumée volumétrique

Made in Europe

# WRC



Éditeur - Sony C.E.E. Machine : PlayStation 2 Sorte en Europe : 28 novembre 2001

L'annonce de Colin McRae 3 fait déjà grand bruit auprès des amateurs de la série et de la discipline. WRC n'a pas le droit à l'erreur. La sanction serait immédiate, si vous voyez ce que je veux dire.



Bris des giaces et des phares, mais pas de dégâts sur la carrosserie



pour faire griller les brochettes. Mais la où ca merdouille le plus, c'est au niveau des sensations de pilotage, quasiment inexistantes. Quel que soit le revêtement (gravier, asphalte, neige, verglas), on a l'impression de rouler sur coussins d'air. On ne sent absolument pas la piste, ce qui empêche d'apprécier les courbes qui suivent. De plus, il n'y a aucun grip, donc aucune reprise d'adnérence après un dérapage ou un virage serré, et les pneus ne patinent pas. Faudra me corriger tout ça, les gars! Voilà, vous savez tout sur WRC qui, on l'espère, ne présentera plus ces défauts à la fin du mois... Alors quand je dis qu'on y est presque, c'est parce que je suis un petit gars optimiste. Dans le cas contraire, WRC sera un jeu idéal pour vos barbecues.

Made in Europe

# Virgin Interactive Sur GBA WITH BOY AND AND SILVER 2001

Développés par Titus Interactive, ces 3 jeux ne s'inscriront sûrement pas dans les annales de la GBA,

mais devraient tout de même nous procurer quelques menus plaisirs.

Sam, l'homme des cavernes, doit trouver de la nourriture pour sauve son village de la famine

Et puis, il paraît que les plaisirs les plus simples sont les meilleurs. Ainsi, on ne trouve qu'un jeu original, Planet Monsters, sur les 3 proposés par Virgin Interactive, puisque Kao le Kangourou est disponible depuis l'année dernière sur Dreamcast, alors que Prehistorik Man est apparu pour la 1re fois sur la Super NES de Nintendo, avant d'être adapté sur GBC puis GBA. Ces 3 titres signés Titus Interactive s'adressent, de par leurs graphismes colorés et leurs gentils protagonistes, aux plus jeunes joueurs. Ce qui ne rime pas forcément avec débiles.

Kao le Kangourou vous invite à guider cet animal australien dans sa contrée natale, en le faisant sauter, gambader, bondir, et bien sûr cogner grâce à ses gants de boxe, ou encore utiliser sa queue en guise d'arme. L'action est basique mais variée puisque notre wallaby conduira un scooter des mers, sautera en parachute, pilotera un avion et fera du snowboard. Qui a dit que le kangourou était un animal stupide ? Cette aventure comportera 16 niveaux, répartis sur 45 mondes avec la présence de 4 boss. Les graphismes sont particulièrement riches et habilement colorés. Un petit jeu qui s'annonce plutôt sympa sur papier et que votre petite sœur devrait apprécier. Tout comme elle appréciera sans doute Prehistorik

Pas moins de 40 niveaux à visiter, dont le Groenland, la Hollande,



Kao peut sauter, utiliser sa queue en guise de gourdin, conduire un scooter des mers et faire du snowboard.



Pas question ici de les attraper mais plutôt de tous les tuer,

Man, qui met en scène Sam, cet homme des cavernes qui vivait heureux jusqu'au pillage de son village par une bande de dinosaures mal lunés. La réserve de nourriture ayant été réduite à néant, Sam aura pour devoir de la reconstituer, non pas en tuant des animaux ou en queillant des baies sauvages, mais en troquant des os de dinosaures contre de la barbaque. Pour ce faire, notre homme devra affronter de nombreux ennemis et franchir 5 niveaux afin de localiser le cimetière des dinosaures. Enfin, les Planet Monsters sont, comme leur nom l'indique, de petits monstres au physique ingrat qui vont s'affronter lors de joutes mortelles où le gagnant sera le seul survivant, Planet Monsters rappelle Bomberman, avec ces blocs que l'on détruit et autres armes loufoques. Vous pourrez choisir entre 8 monstres et jouer en link avec vos potes sur 40 niveaux. Le but du jeu : tous les tuer, pas besoin de les dresser ni de les échanger ; il vous faudra les anéantir saul ou à plusieurs. Les graphismes sont réduits au minimum et majoritairement cubiques. On devrait retrouver ces 3 titres juste avant Noë



MAISHON HOL BRAVE! NOW



une eglise ur 76 ans Sust pris

par l'accident. Qui sait, peut-être que Dieu est intervenu pour lui faire comprendre qu'il

#### DES JEUX SUR PORTABLES



parle depuis more déra al

au forum MGI (et pas MGS) reunissant les Motorola, Nokia et Siemens. Foutes ces compagnies travaillent sur l'adoption d'un système de développement standard pou

#### UN PARTENARIAT QUIKSILVER/ACTIVISION

Cette association entre @2. la gamme sport vision, et la célèbre société de sports de glisse vise à promouvoir communement les licences Tony Hawk et Kelly Slater. Le but étant de crédibiliser la gamme O2 su e marche du sport, cela permettra QuickSilver d'habiller les sportifs des jeux de cette même gamme et de toucher re plus de consommateurs



## DRIVEN SUR GEA

Doven a, c'est le film de CART laves un lequel on peut voir linvincible Stallone et la bombasse Estella Warren. Sachez que la version vidéoludique est prévue sur PS2 et GBA. Pour le plais indes yeux padmirez ce nouveau cliché issu de la mouture 32/bits.





RAP. GROOVE

Under the influence Elle te rend dingue Lettre ouverte **Electro Cypher** Fill me in 96788 No nagging Hennesy n budda Hard knock life 96791 Regulate Things I've seen 96793 **Guilty conscience** Like an angel Breathe **Daddy cool** Born to make you happy 96797 Envie d'aimer

Around the world

Eminem Fuentes, Lara Disiz Akenathor David Caubet Snoop Doggy Jay Z Warren G Eminem Weh Howiett

Obispo

CC

TOP 10

R&b 2 rue 96802 It wasn't me 96803 Rois du monde 96804 Here with me 96805 The next episode Ms Jackson 96807 Bronzés font du ski 96808 Daddy DJ 96809 Capitaine Flam 96810 Seven days mais aussi 96811 Braveheart 96812 Happy Days 96813 Wassup **Professionnel** 96815 Sweet dreams 96816 Seul 96817 Eile

Matt Allen, Brown Presgurvic Armstrong Dr Dre Dr dre Bachelet Daddy DJ Debout Hill Fillot Hammer Moriccone Dave stewart Musumarra Garcin

CINE.

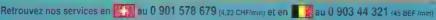
South Park Buffy contre les vami Gripp 96820 Hartley cœur à vif Hunter Capitaine Flam Dawson creek Coe Emergency Riddle **Friends** Floyd 96825 **Felicity** Walden C'est mon choix 96827 Starsky & Hutch 5. Levy Beverly Hills - 90210 Roméo et Juliette Hooper Star Wars John Williams 96831 Exorciste Stewart Melrose place Truman 96833 **Indiana Jones Titanic** 



Particular and extended on The state of the s







WARD KIWAR BOOKER WITH RESIDEN



Kiwee.com · 3615 Kiwee

# Made

in Europe

CAME BOY NOWN THE



Au début du FPS était Wolfenstein 3D, un jeu à polémique qui avait, à l'époque, fait couler beaucoup d'encre à cause de son univers politiquement incorrect. En effet, on pouvait y voir des croix gammées et un boss final





Dans la mouture GBA, le sang sera vert !





On retrouvers le classique Behoider mouvant l



apocalyptique en la personne de Mecha-Hitier. Ensuite est arrivé Doom, qui a amélioré considérablement la technique de la 3D par une meilleure optimisation des effets de zoom et de rotation. Pour cette conversion sur GBA, contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce ne sont pas les lignes de codage de la version PC qui ont été utilisées, mais celles de la Jaguar (la très décédée 64 bits d'Atari)! Ce qui expliquera par ailleurs l'absence des Cyber Demon et des Spider Mastermind de cette version, qui jouissent d'une taille trop imposante pour les capacités techniques de la nouvelle portable de Nintendo. Cela dit, rien ne nous empêchera de prendre notre pied comme avant, d'autant plus que la totalité des armes originales (tronconneuse, shotgun, rocket launcher...) seront présentes ici Avec ses 24 niveaux, ses 3 mondes et ses divers modes multijoueurs (Coopératif, Deathmatch), Doom sera, à n'en pas douter, le jeu gore du moment à posséder. Ah oui, j'oubliais : on pourra aussi se friter jusqu'à 4 joueurs avec une seule cartouche | Bref, on a hâte de l'avoir entre les paluches l

Éditeur : Activision • Machine : Game Boy Advance

Sortie en Europe : Fin novembre 2001





LE PASTEUR DE L'ÉMPE



Ay logo, in pasteuroe l'Eglise du Seigneur de l'Adoption a été mis en état d'arrestation après qu'on a frouve chez us une bosse de lossue, des œufs de vau-

tour, une patie de hyène et des restes humains. L'homme est accuse de recourraux sertileges et autres l'étiches pour auxults ses ouailles

# The:

one was seen to be a seen to be to b

#### MAMCO TEKKEN A ET LES SOUS



Wile cartor qu'est an Irain de faire Nameo awre la rogne d'arcade de Tukken 4 et prochainement avec toutes les versions consoles l'éditeur a déjà commencé a exploitai le fillon

or vendant sur tleur site: Namstore (www.mem.car.dre.commonistorelindex, asp) des produits derives du jeu. On trouvé notamment des posters pour 10\$ et des

#### silvi.

## CODEMASTERS BUR MED



Ledicourangials prepare pour liever 2002 TOCA Race Driver, Roger Lemene La Selection des Champions Mike Tyson Heavyweight Boxing at Ultimate Blade of Darkness Ce demier est un portage: PC de

Severance Blade of Darkness, qui ravira notre vampire ibérique puisque l'équipe de développement madrilène prépare un titre d'une cruauté jamais égalée.

#### CONTRÔLE PARENTAL SUR XBOX

Microsoft arannon cé que sa console serait commetralisee avec un controle parenta intégre. Les parents pourront ainsi estreindre l'acces de lleuis heres têtes blondes à certains

llaire d'un avstriné de mot de passe. Le PS2 stati usquia present à seule consolé à li clure un ayeteme de contrôle paritital, mais celui-ci concernait les DVD et con les jeux domme de Sera le cae sur Xonx





Maigré une certaine corpulence Globox fonce aisement pour attraper le Lum si convoité

Dans la série on prend les mêmes et on recommence, je demande Rayman. Sauf que cette foisci, notre petit bonhomme démembré va devoir affronter ses potes, au nombre de 5, avec 3 persos cachés, dont Globox ou Hunchman, dans des joutes diverses et musclées: Courses, Shoot et « Capture the Fly ». Chacun de ces modes proposera pas moins de 3 niveaux où la quête du Lum est la pierre angulaire. L'intérêt de Rayman M se situe évidemment au niveau du multijoueur, avec 4 adversaires qui se livreront des batailles acharnées pour attraper les Lums, tout en évitant de se faire figer par les autres concurrents Vous pourrez ainsi utiliser une variété consé-

quente d'armes pour les paralyser. Les graphismes chaleureux nous rappellent cet univers si caractéristique qui a fait le succès de Rayman et les personnages sont particulièrement bien animés, pour permettre un rythme soutenu. C'est un plaisir d'évoluer dans cette joyeuse pagai le avec un gameplay qui reste familier pour les habitués et néanmoins instinctif pour les néophytes. Rayman M s'inscrit étégamment dans la continuité de la série, à la manière d'un Crash Bash, en offrant un divertissement rafraîchissant sans utilisation abusive de la fameuse mascotte d'Ubi Soft.

Éditeur : Ubi Soft • Machine : PlayStation 2 Sortie en Europe : Novembre 2001



# des destructeurs



Thunderhawk est l'helicoptère militaire le plus sophistique au monde. Passant de 0 à 100 km/n en 0.26 seconde et dote d'un blindage faillé sur mesure, cet appareil est capable d'évoluer dans les conditions les plus extremes. Le nouveau Thunderhawk est assorti d'un copilote de serie et de ce qui se fait de mieux en matière de technologie militaire. Prenez les commandes et préparez-vous au décollage de votre vie ! (Air conditionne en option)













mages réelles de combat







## BIOHAZARD

CAPCOM. GAMECUBE 22 MARS 2002 N.C.

# CHOSE PROMISE, CHOSE DUE:

CE MOIS-CI, NOUS VOUS FAISONS LA TOTALE SUR LE NOUVEAU BIOHAZARD. NOUVELLES PHOTOS, NOUVELLES INFOS, NOUS VOUS DÉVOILONS TOUT CE QUI PEUT ÊTRE RÉVÉLÉ ACTUELLEMENT SUR LE NOUVEAU MONSTRE DE CAPCOM! ET EN PRIME, NOUS VOUS **GRATIFIONS DE QUELQUES NOUVELLES FRAÎCHES SUR LES** 

# AUTRES " BIO » DE LA GAMECUBE!



Eh! M'sieur Chris, fil'nous un autographe st'euplé!

# biohazara

'arrivée de la série biohazard sur GameCube (et en exclusivité) va-t-elle, à moyen terme, tout bouleverser dans la lutte mondiale des constructeurs de consoles que sont Nintendo, Sony C.E. et Microsoft ? La réponse n'est pas évidente, mais il semble clair que ce changement devrait se révéler lourd de conséquences dans les mois à venir. Si Shinji Mikami de Capcom (directeur du développement de biohazard) a choisi de poursuivre sa légendaire série sur GameCube, ce n'est absolument pas par hasard. La principale raison à cela est, d'après Mikami, plus un rapport avec Shigeru Miyamoto de Nintendo qu'avec la GC. En effet, Mikami adhère totalement à la façon de penser le jeu vidéo qu'adopte Miyamoto. En tant qu'artisan du jeu vidéo, il ressent chez lui une résonance identique. Il faut bien se rappeler que le grand début de Mikami s'est fait sur une console Nintendo, la Super Famicom, avec notamment un jeu d'action fabuleux qui avait pour titre Aladdin. C'est sûrement dès cette époque que Mikami a pu sentir que l'approche de Nintendo convenait à la sienne. Sur la home page japonaise de Capcom, Mikami explique sa décision dans un texte qu'il signe de son nom. Il y dit



Les zombies sont plus terrorisants que jamais !



notamment qu'il est compliqué de réaliser des jeux dans l'environnement actuel, dont « le courant principal est le "DVD + jeu vidéo" ». Et de préciser ainsi qu'il a « décidé d'offrir de façon exclusive les biohazard au [seul] hardware qui, dans la conjoncture actuelle, puisse [lui] permettre de réaliser les "jeux" qu'[il] imagine. » Dans une interview accordée à l'hebdomadaire nippon Famitsû le mois dernier, il déclarait aussi ceci : « Seuls les gens qui veulent vraiment faire du jeu vidéo vont se rassembler sur la GC. Et moi, c'est là [sur la GC] que le veux dorénavant fournir des choses qui soient satisfaisantes. » Au-delà de l'employé de Capcom, c'est bien l'artisen du jeu vidéo Mikami qui parle ici. Attention, tout ceci ne signifie pas que Capcom ne développera plus sur PS2, bien au contraire. C'est simplement la série biohazard (et Mikami) qui se retrouve en exclusivité sur la console de Nintendo.

# LE PLANNING DE L'ÉPOUVANTE SUR GAMECUBE

connaisse actuellement est celle de bioha-sorties zard qui sero dispo le 22 mars prochain au Ja 📑 biohazard (volet fotalement recréé pour pon Pour le reste, c'est encore le mystère le plus total. Il n'entreste pas moins que l'ordre de 2- biohazard () (volet original GC) lancement des six différents volets est déjà éta- 3 - biohazard 2 (adaptation) bli. Mikami pense que le soft le plus attendu 4 - biohazard 3 Last Escape (adaptation) pariles joueurs est le quatrième volet Aussi, afin 5-blohazard CODE Veronica Kanzenban de ne pas retarder trop longtemps sa sortle il·lancera de simples adaptations du 2 du 6-bjohazard 4 (titre provisoire, volet 3 et de Verònica (contrairement au premier vo let ils ne seront pas recréés) Histoire de vous

- La seule date de sortie exacte que l'on éclairer voici ce que donne le planning des
  - la GC)

  - (adaptation)
  - original GC)

#### LE CAUCHEMAR DE VOS RÊVES

enchans-nous maintenant sur biohazard. Comme nous vous l'expliquions le mois dernier, ce soft n'a plus rien à voir avec le jeu que nous connaissions sur PSone et Saturn. Techniquement foudroyant, il s'illustre par les impressions et atmosphères « brutes » qu'il dégage, par la sensation de réalité troublante (une « réalité » proche de celle que reproduit le cinéma) qu'il révèle. On a réellement l'impression d'y être. Au début de ce développement, Mikami se serait orienté vers un ieu très beau, mais qui, finalement, offrait un rendu qui donnait aux images une qualité « inorganique », avec l'impression de voir des écrans « morts », ne parve-

# OMBRES ET LUMIÈRES

ce sera assurément la gestion des ombres et lu éléments en mouvement (persos, parties du démières en temps réél, et le jeu des contrastes in cor), pour créer une ambiance visuelle on ne hérent à celle-ci. Pour tout dire, elles devraient peut plus cohérente et réaliste. Bien que l'intéjouir d'un rendu encore jamais vu dans un jeu gration de tous ces effets soit encore loin d'être vidéo. Le mélange des sources naturelles (clar- achevée, les premiers éléments disponibles s'anté de la nuit, éclairs dans le ciel, flammes dans noncent extrêmement impressionnants la cheminée etc.) et des sources artificielles

L'un des points les plus admirables dans ce soft, (lampes, lustres, etc.) s'ajoutera à lout le leu des





nant à retranscrire aucune véritable atmosphère. I en est tout autrement aujourd'hui. Le jeu vit, respire et vous terrorise à chaque seconde. Les scènes l'extérieur ne devraient pas se limiter à l'effrayante palade nocturne dans la forêt que l'on peut décourir sur les premières photos. Si la disposition de l'inérieur du manoir reste quasiment la même que sur Sone, le jeu ne se traversere pas de la même façon. es dispositifs (apparition des zombies, etc.) sont à 70 % différents de la version 32 bits. Mikami tenait rraiment à ce que la sensation de « survival » sort otale, même pour les joueurs ayant déjà retourné e jeu original dans tous les sens. De ce fait, il vouart que son équipe ne conçoive absolument pas ce téveloppement comme un « remake », mais presque

# ON A RÉELLEMENT L'IMPRESSION D'Y ÊTRE!

comme un véritable jeu nouveau, voire peut-être comme ce qu'aurait dû être le premier volet, si la technique l'avait permis.

utre ce prodigieux biohazard, cinq autres volets, dont trois adaptations, sont déjà prévus sur GC (voir encadré). Les premières infos sur les deux volets totalement originaux que sont biohazard O et biohazard 4 ayant commencé à filtrer, nous ne pouvons résister au plaisir de vous les dévoiler. Commençons par « BO », un jeu originellement prévu sur N64. Totalement réorganisé pour la technologie GC, ce soft serait déjà assez avancé et devrait sortir moins d'un an après biohazard. L'aventure commence dans un train, avec un paysage qui défile en arrière-plan. Là encore, l'impression de réalisme naît de tout un ensemble de détails, comme les verres et les étoffes qui bougent légèrement sur les tables, selon les mouvements du train. Puis on plonge dans un tunnel, les lampes défilent à toute vitesse dans l'obscurité et les zombies surgissent ! Le système de jeu diffère des autres volets et on avance en changeant fréquemment de personnage. Quant à « B4 », il promet d'être très différent de tous les autres volets, afin de nous offrir une « horreur » nouvelle. Capcom garde encore secret le nom du directeur de ce long développement Voilà, on n'en sait pas plus, mais une chose est sûre : grâce à Capcom, à Mikami et à la GC, vous jouerez bientôt aux jeux les plus effrayants jamais vus sur console!



Totalement recréé pour la GC, biohazard jouit de décors d'une qualité infiniment supérieure à ceux de la version PSone. S'ils restent fixes (dans le sens où aucun mouvement de caméra n'opère), ils sont en revanche pour la plupart animés en différents endroits (herbes en mouvement, ventilateur en rotation, etc.) à l'aide de vidéos placées sur le décor (en MPEG 2). Du reste, leur rendu change superbement en tonction des éclairages, dont on ne peut malheureusement se rendre compte qu'en voyant le jeu en mouvement



# PAS D'ESPACE, NI DE MAJUSCULE

En arrivant sur GC, le hit de Capcom renaît totalement, à tel point que l'orthographe de son titre est elle aussi revue et corrigée. De cette manière, Capcom compte démarquer aufant que possible ce jeu de la version PSoné. Sur GC, le titre ne s'écrit donc plus « Bio Hazard », mais « biohazard





# GARE À LA TÊTE!

Vous aimez les scènes horribles ? Oui ? Ah ben ça tombe bien, car ce jeu en est rempli ! Tenez, là, on vous en a choisi une au (bio)hasard. Il s'agit d'une séquence où Chris Redfield fait une sale rencontre dans un couloir. La bête (un Hunter), aux griffes aussi longues que le gun de Chris, se met à le poursuivre pour lui faire la peau. Après quelques microsecondes d'observation, d'un coup de patte fulgurant, elle lui arrache la tête, faisant s'écrouler le héros dans un fabuleux flot de sang. Bon, évidemment, ca se termine par un « You are dead » sans appel.



# ET C'ÉTAIT COMMENT AVANT?

C'est clair, ce bionazard sur GC est beau à mourir Du coup, on en oublierait presque les précédents volets, lesqueis, à pan le sublime CODE : Veronica, onf brusquement pris un terrible coup de vieux. Allez, pour rigo ler, et aussi pour se rappeler de bons souvenirs, on vous les remet un petit coup l



Volaile premier bionazarque a Psans Å l'époque fil y a blus de and and ), on s'était pris une sacrée claque !





Toujours sur PSone, voici le deuxième voiet. Graphiquement, la progression



voici Last Escape, un troisième volet qui pousse la 32 bits de Sony C.E. jusque dans ses derniers retranchements







Developpe sur des consoles nouvelle genération. CODE «Veronico (d'abord sorti sur DC «ici en version PS2) marque une evolution radicale dans la serie. En version DC ill resiel un des plus begux arres en 3D.







Notez que l'animation des persos est aussi impressionnante que les graphs!





# OFFREZ-VOUS UNE CHANCE DE LES ATTRAPEN



EN VENTE EN VIS ET 2.
LE 14 NOVEMBRE



EUROPA



## LEGACY OF KAIN

É III EIDOS NACT PLAYSTATION 2 NOEL 2001 ?

# Legacy of

Vorador, tout droit sorti du premier épisode des Legacy of Kain, j'ai nommé Blood Omen 1.

# En retard!



HA, HA, HA, J'Y AURAI CRU

JUSQU'AU BOUT : NON, SOUL
REAVER 2 NE SERA PAS PRÊT À
TEMPS. SANS ÉGALER LES RETARDS
DU PREMIER, C'EST NÉANMOINS
AVEC AU MOINS UN BON MOIS
DE BOURRE QU'IL PASSERA
AU HACHOIR DU TEST IMPITOYABLE.

## FARFOUILLÉ CETTE ULTIME BÊTA...

EN ATTENDANT, J'AI TOUT DE MÊME



Hop, un problème d'l.A. : ces deux poufs n'ont pas remarqué que j'étais là. Elles m'ont snobé.

et en effet, y a encore du boulot pour l'équipe de Crystal Dynamics. Bon, je ne vais pas m'étendre sur le Major Bug qui m'a empêché de suivre correctement le cours du jeu passé le deuxième donjon, mais même en dehors de cela, de multiples détails appellent des correctifs, des ajustements ou carrément de l'implémentation sauvage. La paranoia étant en la matière une seconde nature chez nous, forcée par l'expérience d'une trop grande naiveté de jeunesse, je vais commencer par vous énoncer patiemment tout ce qui m'a gêné dans cette version. Et puis, comme j'ai déjà beaucoup parlé du jeu et que je ne souhaite pas non plus en révèler trop sur le scénario, ça me permettra de vous occuper, tiens.

#### CHRONIQUE DES TEMPS PASSÉ

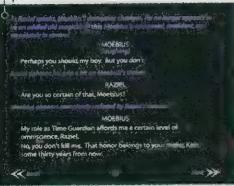
l'époque de Soul Reaver 1, ce genre de détails ne nous dérangeait pas trop. Alors que tout évolue vite, il est des petites choses qui, aujourd'hui, ont plus de mal à passer sur nos consoles « new-generation-128 bits-plus-plus-mieux ». Dens le cas de cette suite, si la refonte d'une bonne partie du jeu, notamment la mécanique des puzzles, la 3D et certains aspects du système de combat, sont bien entendu les bienvenus, d'autres petites choses m'ont inquiété sur cette préversion. Côté combats, justement : oui, il y en a plus, oui, ils sont plus ardus et oui, de nouveaux mouvements ont fait leur apparition. Mais certaines situations sont à l'heure actuelle frustrantes, notamment lorsque plus



de 4 ennemis vous entourent, dont certains avec des armes à distance. C'est parfois l'enfer pour s'en débarrasser En outre, ces fameux ennemis n'ont pas progressé d'un iota niveau Intelligence Artificielle... alors qu'on s'y attendait, certains aspects intéressants apparaissant même avec chance dans le premier volet, et qu'on nous avait promis de développer davantage cette fois-ci. À l'heure actuelle, je trouve par exemple dommage que lorsqu'on tire un projectile sur un garde, ses compagnons à proximité ne réagissent absolument pas. Toujours concernant les combats, ils manquent cruellement de patate au niveau sonore, du moins pour l'instant. Les musiques semblent bien moins réussies, mais la présence de plusieurs bugs sonores me laisse l'espoir que le problème provient plus de la technique que du compositeur. À l'inverse, la synchronisation labiale des cinématiques et les voix toujours bien choisies, cale fait ! Nous avons pu d'ailleurs découvrir les voix francaises, qui, fort heureusement, sont identiques au pre-

# Kain Soul Reaver 2

La transcription du premier dialogue du jeu, avec Mœbius. Déjà, il paraît surréaliste... et ce n'est que le début des révélations en demi-teinte.





Les nouveoux points de sauvegarde sont en fait, eux oussi, un vestige de Blood Omen. Certains d'entre vous les auront reconnus.

mier. En revanche, la synchro labiale ne correspond plus du tout... espérons que ce sera réglé, mais personnellement, j'en doute juste à mort. L'autre petit truc qui m'a gêné, concernant l'aspect épique de cette nouvelle aventure, c'est l'absence (du moins jusqu'à présent) de boss titanesques comme le premier nous en avait fait rencontrer. Passés ces doutes et ces craintes, il reste fort heureusement mille et une raisons d'avoir grand hâte de découvrir enfin une version définitive

#### CHRONIQUE DES TEMPS ACTUELS

echniquement tout d'abord, le titre se banifie à chaque nouvelle vascion 14 à chaque nouvelle version. Vous démarrez l'aventure dans la forteresse gothique de Mœbius, auparayant celle des Prêtres Séraphéens, dont la beauté architecturale et « texturale » atteint presque celle d'un Devil May Cry... excepté que l'on peut y bouger la caméra entièrement comme on veut, regarder



Peu après le début de l'aventure, après avoir retrouvé Kain, les piliers de Nosgoth perdront déjà de leur superbe.

dans toutes les directions, et ce sans ralentissement ! En dehors de ces progrès graphiques et techniques évidents, reste le gameplay qui, lui, n'a pas bougé d'un iota, si ce n'est au niveau des puzzles. Déjà que nombre de joueurs avaient galéré sur ceux du premier, mais alors cette fois, je sens que l'achat de neurones va devenir une nécessité pour les joueurs les plus bourrins. Ne serait-ce que pour suivre le scénar... qui, soit dit en passant, a l'air de sacrifier le grand public sur l'autel de la profondeur, de la richesse et de l'approfondissement de la saga. En gros, si vous n'êtes pas un fan des volets précédents, les nombreuses subtilités risquent de vous échapper. Reste que la version finale proposera sans doute un « digest » pour rafraîchir les mémoires ou instruire les nouveaux venus un minimum, et ce n'est pas un mal. De même - excellente idée - la touche START permet, outre d'activer la Pause pour aller attraper les chips, d'accéder à la transcription des dialogues importants qui se sont déroulés pendant que vous plissiez les yeux pour tenter de ne pas perdre une miette d'information. Si les zones à explorer, pour leur part, s'avèrent moins nombreuses que dans le premier volet, la plupart devraient traverser différentes époques, ce qui change radicalement la donne (autant graphiquement que pour le reste). Et le nombre d'objets à récupérer pour conclure cette histoire a pratiquement doublé, semble-t-il.

Tous les ennemis de SR2 n'auront pas une âme à vous offrir, comme ces Ombres pleines de rien.



Un petit coup d'œil dans le Debug Mode montre donc ce que nous savions déjà : la présence de nombreuses forges qui octroieront à la Soul Reaver de nouvelles capacités, mais aussi un petit paquet de glyphes spéclaux, dont la fonction m'est encore totalement inconnue. Bref. de bonnes surprises en perspective, espérons-le, et avant tout - c'est quasi sûr - une excellente histoire à se faire conter. Prions ensemble pour que tout ce qui nous gêne à l'heure actuelle soit réglé

# NE COMPTEZ PAS SUR MOI POUR VOUS EN DIRE PLUS

ha Bijan plus sur les personalages el l'historia de libru de monipulate, il monipulat monipulant Nougath stata que le promie frabai, de la libra de la libra de la compande sucur douté en lout de la tata se qui kajn en attificant quelques détals intéries de la monitore de peud d'action de l'avec de la senta sua les Ongines de Roziel, culticadite per-

which was a grant contains to contain of figur

# **NOVEMBRE LE MOIS DES JOUEURS CHEZ MICROMANIA**

Vonez participer à des concours plus acharnés les uns que les autres dans votre Micromania chaque mercredi et samedi lors des démonstrations et gagnez de nombreux cadeaux !



Un gameplay reinvente, un mode exclusi de qualification 150 équipe nationales



Choisissez parmi 16 des meilleurs joueurs et joueuse du tennis mondial pour disputer des matchs en simple, double et même en double mixte l





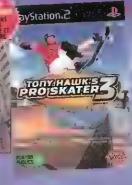
PlayStation 2













MICROMANIA

Les nouveautés d'abord



Écoutez Groove Station du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et GAGNEZ 5 JEUX le lundi à 19 h 30 !

les nouveautés! Micromania reprendvos jeux Game Boy Advance, Nintendo 6 PS One, PS2 et Dreamcast. - Voir o

## MICROMANIA PARLY 2

EA FOREIGN (EX PORTS

MANA CELL

MICROMANIA FOLE - Tel. 91 44 53 11 15

Estate (1 a temporaril 1 mg)

### MICROMANIA BARENTIN

- INCHONANIA PONTAULI COMBAUXI IN TRACE IN TO
- MICROMANIA-VILLIERS-EN-MENT TO UT IN 17 TO 1
- MICROMANIA-VELIZIVAL IN THE RESERVE
- MICROMANIA/SAINT-QUENTEN AND A WAR AND A SAINT-QUENTEN
- MIGROMANIA-PLAISM
- MICROMANIA MONTESSON TALDI P. 14 P. 15
- MICROMANIA LES ULIS 7 181 01 69 29 04 99
- MICROMANIA ÉVID 2 H BIGG TE A S MICROMANIA LA DÉFENSI (1) S H 1944
- MICROMANIA LA BÉFENSE 7 74 B 1 7 1

#### 0 M MICROMANIA DIEPPE

Cicial du Belvédez 76200 Dieppe

- MKROMANIA PARINON IN IT IS SET
- MICROMANIA ROSNY 2 4 F 16 50 2 F
- MICROMANIA-LES ARCADES EN EL LA LIVER .

- MICROMANIA CRÉTEIL 368 01 43 77 94 13
- MICROMANIA BERGT 2 THEOR IS 14 TO
- MICROMANIA VAL DE FONTENAY MICROMANIA CEREY TO D 194 22 ACT

## TO MICROMANIA LE HAVRE

Ccial Auchan La Grand Have 4290 Mantha

- MICROMANIA ANTIBIS
- MICROMANIA CAP 5000 Fair 10 13 11 p. (1
- MICROMANIA NICE ETOMA DE MINE SE DE
- MIGROMANIA VITROLES IN 14 IV 1 III
- INCROMANIA MUBAGNI AN GI IZ ET
- MICROMANIA LA VALENTINE Tel 04 91 35 72 72
- MICROMANIALE MERLAN (# 04938) (\*\*\*
- MICROMANIA CIEM III DZ B 15 IZ P
- CROMANIA DUON IN LAN ON IN



Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr

- MICROMANIA TOULOUSE -Til-05-81-75-20-84
- MICROMANIA TOULOUSE-LABEGE 161 03 61 00 13 20
- MICROMANIA BORDEAUX-LAG THE 05-56-29-05-34
- MICROMANIA MONTPELLIER TE 114 67 20 09 97
- MICROMANIA CHATEAUROUX-Til-025427-44-40
- MICROMANIA NANTES-TO-02-51-72-94-96
- MICROMANIA NANTES ST-SÉRASTIEN -THE 02-51 78-98 /#
- MICROMANIA ORLEANS THE 07 98 42 14 54

- MICPOMANIA PENAS CORMONTREUIL-TO-0394 AF5296
- MICROMANIA NANCY THE 09:83:37:81:88
- MICROMANIA METZ SEMECOURT THE 03 87 51 39 11

- MICROMANIA RONCO Tál 03/20/27/97/62
- 39 MICROMANIA LEERS Tel 03 28 33 76 80
- MICROMANIA EURALILIE 181-03/20/55/72/72
- MICROMANIA LILLE V2: Tel: 03:20:05:57:58
- MICROMANIA VALENCIENNES 11 03 27 51 90 79
- MICROMANIA CITÉ-EUROPE MAROS 21: 85 82 67
- MICROMANIA NOYELLES-GODAULT TAL 03:21-20-2574
- 62 MICROMANIA BOULOGNE THE 18321 31 4351
- MICROMANIA STRASBOURG THE 03 04 32 60 70
- MICROMANIA IELKIRCH TEE 03 90 40 28 20
- MICROMANIA SCHWEIGHOUSE THEOS \$407 27 68 MICROMANIA MULHOUSE - Tel 03 89 61 65 20

- MICROMANIA ÉCULLY TEL 0472 1850 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU Tel 04 78 60 78 82
- MICROMANIA LYON ST-PRIEST TOLED 47237-47-59

- MICROMANIA LE MANS SUD TREOZ 43 84 DATA
- MICROMANIA ANNECY TIL 84 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER TH 07 32 18 55 44
- MICROMANIA MAYOL: Tél: 04:94 A l- 93 04
- MICROMANIA GRAND-VAR-TM:0494-75-92-30
- MICROMANIA AVIGNON-THEORYO 31-17-66
- MICROMANIA AVIGNON SUID TAL DA 90 \$105 A0





# Spéciale Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron II

RABATTONS NOTRE
SUFFISANCE, CRITIQUONS
SANS RELACHE NOS PROPRES
DÉFAUTS, TOUT COMME,
CHAQUE JOUR, NOUS NOUS
LAVONS LA FIGURE POUR
RESTER PROPRES ET BALAYONS
POUR ENLEVER LA
POUSSIÈRE, « C'EST AVEC UNE
JOIE NON FEINTE QUE NOUS
ACCUEILLONS, POUR LA
PREMIÈRE ET PROBABLEMENT
DERNIÈRE FOIS, LE TRÈS
CHINOIS MAO TSÉ-TÚNG.
IL NE ME RESTE PLUS

QU'À VOUS SOUHAITER

UNE BONNE MÉDITATION

TRANSCENDANTALE EN

COMPAGNIE DE LA SPÉCIALE

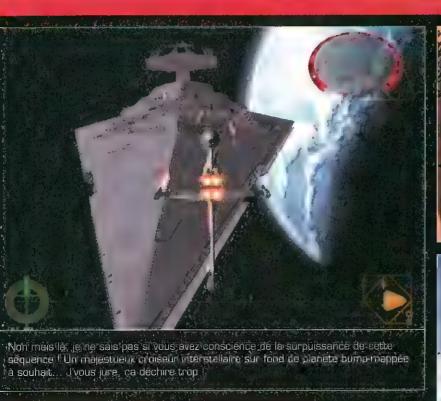
STAR WARS ROGUE LEADER.



Vous ne revez pass l'Gette sequence provient directement : de la version GameQube et non du film. Au secoudiums



Lune des scènes mytriques de la trilogie voit. son ambience sintensifier grace è une interactivité plus que jouissive frontastique tout-simplement.







Bon, pour les aveugles, sechez juste que , jamais, au grand jamais, la planete i lotti n'avait , été aussi bien cendue dans un jeu video. Siderant



La cité de Bespine dans toute sa splendeur polynomale.

La gestion des particules, le nombre de vaisseaux Le dynamisme des situations de combat.

Tout absolument tout a ste peauline.



# La saga des développeurs

SFGA: Quand le rêve continue...

Sega a bercé, depuis maintenant des décennies, nos rêves d'enfants, en nous faisant profiter de jeux vidéo mémorables. Ce développeur d'exception a su marquer, par son talent et ses innovations, les années 90. Il nous aura tout de même causé quelques frayeurs il y a de cela peu de temps... Mais le futur s'annonce meilleur. Explications.

SEGA®

près notre saga de la grande Histoire des Jeux Vidéo (avec des majuscules, car je me souviens, à l'unisson avec les extrémités tendres de mes doigts, que c'était un travail enrichissant mais de longue haleine), il était inévitable que surviennent quelques recoupements avec la Saga des Développeurs. Les fidèles parmi les fidèles n'en prendront néanmoins pas ombrage, j'en suis sûr, car aujourd'hul, je complète les informations fournies il y a de cela de nombreux numéros, et je me contenterai de résumer ce que la plupart d'entre vous savent déjà (en tout cas je l'espère, sinon cela signifie que vous lisez et que vous ne retenez rien, bande de vauriens !). Mais pour parler de Sega avec justesse, et avec tout le respect qu'il mérite, il faut savoir faire preuve d'exhaustivité et ne pas hésiter à brosser, au moins dans les grandes lignes, l'historique de cette société hors du commun..

## Au service du jeu

C'est en 1951 que David Rosen, un Américain exilé au Japon après la Deuxième Guerre mondiale, décide de créer la société Rosen Enterprises. Il est

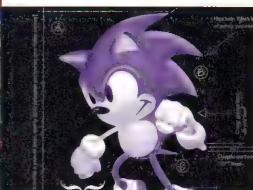


Jet Set Radio Future, version Xbox, conserve ses graphismes atypiques et son ambiance survoltée



Sonic... sur GameCube

d'abord question d'exportation d'objets d'art, mais les années passant, les activités se diversifient, avec notamment le développement ou l'importation de flippers ou de juke-box. Rosen Enterprises décide plus tard de changer de nom et adopte celui de Sega (abréviation de « Service Games »). À la fin des années 70, Sega commence à construire ses propres machines d'arcade et à développer modestement sur les machines disponibles à l'époque (Atari 2600 et ColeCovision). La société commencera à se faire un nom avec des titres comme Zaxxon, Turbo ou encore Frogger, en 1981. Une branche américaine voit le jour au début des années 80 : Sega Enterprises, Les années 80 s'écoulent lentement et les succès en arcade se multiplient : After Burner, Shinobi, Out Run... Rapidement, la firme se fait connaître et se présente de plus en plus comme un acteur majeur de la scène vidéoludique mondiale. Après le krach de 1983, qui a vu s'écrouler l'empire Atari aux États-Unis, les développeurs de hardware occidentaux sont frileux. C'est le moment que choisit Nintendo pour s'attaquer à ce marché et pour sortir sa célèbre Famicom au Japon (NES). Le succès est phénoménal et Sega suivra ce même chemin avec sa Master System, qui connaîtra néanmoins une destinée moins brillante. Durant de nombreuses



Meme heros de jeu video, Sonic reste une enigme pour certains.

années, Nintendo et Sega se feront la guerre. NES vs Master System, Super Nintendo vs Megadrive, Game Boy vs Game Gear... Il faudra attendre le milieu des années 90 et l'apparition de Sony pour qu'à la rivalité Saturn/Nintendo 64 vienne s'ajouter la présence d'un challenger de poids : la PlayStation de Sony. De la fin des années 80 jusqu'au début 2001, Sega aura joué sur deux tableaux à la fois : celui des constructeurs et celui des développeurs de jeux. Cela lui aura coûté cher, on le sait désormais, mais on ne peut pas reprocher à Sega une qualité fondamentale : l'envie d'innover constamment et de proposer des produits qui profitent des dernières technologies. Ceci est surtout vrai, on va le voir, dans le domaine des jeux d'arcade...

## Une multitude de systèmes

Lorsqu'on évoque Sega, on pense à Sonic, à Yu Suzuki ou aux différentes consoles qui ont vu le jour sous sa marque. On n'imagine toutefois pas qu'en l'espace de deux décennies, la société ait mis au point des dizaines de cartes d'arcade différentes. Inutile de les citer toutes icl, mais contentons-nous de souligner les « grandes familles » de cartes, ainsi que certains des jeux les plus célèbres qu'elles ont

« supportés »,

Les cartes « Z80 » : elles sont toutes légèrement différentes, mais leur cœur central, comme leur nom l'indique, est un processeur Z80. Jeux : KO Punch, Pengo, Space Firebird, Frogger

Les cartes « Laserdisk » : peu de personnes le savent, mais dès 1983, avec Astron Belt (licence Bally), Sega proposait un jeu qui était gravé... sur un CD ! Il y aura ensuite Galaxy Ranger (84) et GP World (84).

Les cartes « System 1 et 2 » : voilà le début du jeu d'arcade tel qu'on se l'imagine, avec des titres colorés qui commencent enfin à ressembler à quelque chose (Wonder Boy, Heavy Metal, Ninja Princess, Choplifter, etc.).

La carte « System 16 » : basée sur le processeur MC68000, cette carte abrite de nombreux titres phare : Alex Kidd, Fantasy Zone, Shinobi, Altered Beast, Golden Axe. Des incontournables !

Les cartes « System 18, 24 et 32 » : versions améliorées du System 16, ces cartes proposent agalement leur lot de titres d'exception : Scramble apirits, Shadow Dancer, Michael Jackson's Moonwalker, Alien Storm... La carte System 32 ranche avec le hardware passé puisqu'elle est équipée de nouveaux microprocesseurs NEC (V60).

.a carte « Model 1 » : on passe à la vitesse supéleure avec la première carte capable de supporter quelques polygones (180 000/seconde) , et donc les jeux 3D. La carte System 1 restera dans l'hisoire pour avoir été la matrice de titres mythiques els que Virtua Racing ou Virtua Fighter.

.a carte « Model 2 » : la carte Model 2 possède de iombreuses déclinaisons : 2A, 2B, 2C .. On retiendra urtout que cette carte a vu naître des jeux





nantasy Star Online devrait également voir le jour ir GameCube.



NBAZKZ, sur PSZ.

Championship, Virtua Fighter 2, Virtual On, Dead or Alive ou encore The House of the Dead. Rien que ça La carte « Model 3 » : elle possède également de nombreuses déclinaisons (Step 1.0, 1.5, 2.0 et 2.1), résultats d'une technique qui évolue encore et toujours. On trouve sur ce hardware Virtua Fighter 3 (le jeu qui a révélé la carte !), Scud Race, Virtua Striker 2, Daytona USA ou encore Spike Out.

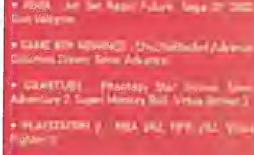
La carte « Naomi » (New Arcade Operation Machine Idea) : construite pour s'adapter aux spécificités techniques de la Dreamcast (afin de faciliter les portages), la Naomi est capable de gérer 2,5 millions de polygones/seconde et possède d'ores et déjà une ludothèque imposante avec plus de 60 jeux dédiés. Citons F-355 Challenge, Power Stone, Rival Schools 2, Zombie Revenge... Une version améliorée de la Naomi, avec GD-Rom, supporte d'autres titres (Virtua Tennis 2, Monkey Ball, Confidential Mission...) ainsi qu'une autre version encore, qui porte le nom de code « Hikaru » (Air Trix, Star Wars Racer Arcade...). Reste enfin la Naomi 2 (10 millions de polygones/seconde), bien sûr, qui supporte des titres comme Virtua Striker III, Wild Riders ou encore, évidemment, le très très impressionnant Virtua Fighter 4.

## L'avenir...

Tout d'abord, une précision : le chiffre de 10 millions de polygones/seconde attribué aux capacités de la Naomi 2 pourrait en choquer quelques-uns, quand on se remémore que la PS2, elle, est capable d'en gérer a priori plus de 50 millions. Certes, mais la puissance théorique est une chose et ce que l'on voit sur un écran une autre (mapping, textures, etc.); ne vous étonnez donc pas outre mesure de ces chiffres... La conversion de Virtua Fighter 4 sur PS2 sera à cet égard assez révélatrice, et nous verrons si la console de Sony est capable de faire aussi bien que l'arcade (ce qui n'est pas un pari gagné d'avance, même si on espère évidemment que le challenge sera brillamment relevé). Depuis l'arrêt provoqué de la Dreamcast, en mars dernier, Sega a fait peau neuve et assaini ses comptes. Son implication software a pris l'ascendant sur tout le reste et il devient de ce fait un des développeurs console les plus talentueux .. et un des plus demandés. Les affrontements d'autrefois se sont transformés en contrats commerciaux juteux et Sega est aux premières loges pour voir la bataille du hardware se dérouler entre Sony, Microsoft et Nintendo. Une position confortable que certains, à mon avis, pourraient lui envier... Quant à l'objectif principal de Sega, il est plus que jamais de devenir le nº1 du software dans le monde !

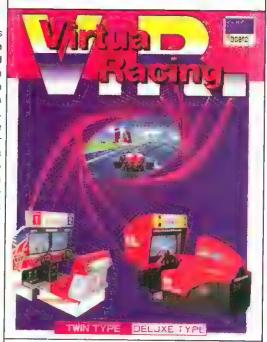
# g ext y i se fill

A TOTAL COLOR OF THE PARTY OF T





Bonze VF4.



Virtua Racing aura profite des capacités de la carte System 1 et sera un des premiers jeux d'arcade en 30 dignes de ce nom

A suivre.

# Le jeu vidéo : (,chieze@hip.ii)

La messe était dite. Grâce à une console de rêve et des titres accrocheurs, Nintendo se devait de casser la baraque. Résultat : l'accueil des joueurs nippons fit preuve d'une sidérante tiédeur. Les gens auraient-ils la tête à d'autres préoccupations, ces derniers temps ? Probablement. Quoi qu'il en soit, l'industrie du jeu vidéo plonge inexorablement dans le marasme. Suuper. Cours en bourse catastrophiques, ventes de jeu ultra-médiocres... le creux de la vague atteint des profondeurs abyssales ! Mouais, d'un autre côté, la planète tourne encore, la pluie n'est pas encore supra-radioactive et Joypad se battra jusqu'au bout. Allez, keep the faith, video games rulez ! Hasta la victoria siempre, tout ça quoi...

# And the winner is...

ventes japonaises et européennes, toutes (Nintendo/GBA) consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine d'octobre et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent. Nos sources sont les magazines Weekly Famitsu (Japon), CTW (Europe) et l'organisme NPD Sales Tracking (États-

## TOP 5 JAPON

- 1- Ace Combat 4 : Shattered Skies (Namco/PS2)
- 2- Capcom Vs SNK 2: Millionaire Fighting 2001 (Capcom/PS2 et DC)
- 3- Luigi Mansion (Nintendo/GC)
- 4- Devil May Cry (Capcom/PS2)

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures 5- Warioland Advance : Treasure of Yoki

# **TOP 5 EUROPE**

- 1- Gran Turismo 3 A-Spec (Sony/PS2)
- 2- Tony Hawk's Pro Skater 2
- (Activision/PSone et GBA)
- 3- Super Mario Advance (Nintendo/GBA)
- 4- XG3 : Extreme G Racing (Acclaim/PS2)
- 5- Pokémon Gold (Nintendo/GBA)

#### TOP 5 ETAIS UNIS

- 1- Madden NFL 2002 (Electronic Arts/PS2)
- 2- Pokémon Crystal (Nintendo/GBC)
- 3- Gran Turismo 3 A-Spec (Sony/PS2)
- 4- Super Mario Advance (Nintendo/GBA)
- 5- Mario Kart Super Circuit (Nintendo/GBA)

# Atari Strikes back

Chez les grands stratèges d'Infogrames, il semble être devenu évident que le tatou (vous savez, la bestiole qui leur sert actuellement de logo) ait visiblement autant de charisme qu'un cafard en putréfaction. Résultat, il est temps que cela change... à terme en tout cas 1 C'est donc avec ostentation que l'éditeur aborde un nouveau virage, celui du label de qualité. Ainsi, à dater d'aujourd'hui, hop, là maintenant, tout de suite, la plupart des jeux destinés « aux joueurs, aux vrais » (genre Splashdown) seront désormais estampillés du logo Atari! Tandis que les productions plus axées « grand public » (genre Lucky Luke et autres licences) garderont le « zoli » logo Infogrames. Toutefois, il ne s'agit que d'une première étape. En effet, si cette politique marketing porte ses fruits, il n'est pas impossible que le nom d'Infogrames s'estompe peu à peu au détriment du sacro-saint Atari. Pourquoi ? Eh bien tout simplement parce qu'aux



États-Unis - pour ne citer que ce pays - personne ne connaît Infogrames... alors qu'Atari est plus connu pour ses succès d'antan... comme pour ses bides interplanétaires. De là à penser que tout le monde respecte donc la marque, il y a un pas que nous ne franchirons pas. Marketing, ton univers immpitoâyâabeuleuh...

Dans la sympathique valse des « promis nous sortirons en temps et en beure, mais au dernier moment on fera quand même après le report américain de la GameCube c'est au tour de la d'une semaine, passant ainsi du 8 aû 15 novembre. Pour servé, puisque leur console devancera de 3 jours la sortie de sa concurrente made in Nintendo. Près de 1,5 million de Xbox șur le territoire américain d'ici la fin de l'année. Normalement...

Histoire de liquider ses étrennes, publicitaire. Le plan semble bien huile, avec une série de spots TV réalisés par Darius Khondji (chef operateur de la plupart des films de Caro et Jeunet), l'installation de « Clubs GameCube » dans 12 villes américaines histoire de se la jouer branchouille à la Sony, ainsi que la présence de 10 000 GameCube de démonstration dans les boutiques et la distribution de 3 millions de CD contenant d'alléchantes vidéos de leux GC cout, on reprend son souffle. Quant à l'Europe, ban surtout ne vous pressez pas, les mecs.



Tandis ou Ubi Soft's occupe des titres Capcom sur Game Boy Advance, clest GBA, Namco Museum (novembre), Chu Tekken et Klonoa (janvier 2002), amsi que le très attendu Sonic Advance (par un beau jour indéfini de l'an de grâce 2002) figurent donc de la sur les plannings de l'éditeur lyonnais. Preuve qu'en ces périodes de chaos boursier, comme le roseau, les sociétés françaises tentent de plier sans rompre. J'ai blen utilisé le verbe « tenter »

# Alors que l'arcade suffoquait méchamment au Japon, un sauveur est né et s'est dressé contre l'infamie. Son nom : Virtua Fighter 4 ! Pulvérisant le pauvre fekken 4 le la la comba de vir sezult and porté un succes assez spectaculaire. Ainsi, se sont près de 3 300 bornes qui ont été installées sur l'archipel. pour un chiffre d'affaires estimé à près de 2 milliards de yens, soit environ 130 millions de francs. Un coup de fouet salvateur dont profite toute l'industrie de l'arcade... tandis que le marché des consoles de salon glisse, glisse, glisse,



Apres de nombreuses rumeurs, ayé, depuis le 29 septembre dernier, aprix de la PlayStation 2 abel 11 billion churchle pres de 800 rrancs, pour atteindre desormais les 1 999 francs (304,74 auros). Une réduc particulierement agressive qui, avec l'arrivée des hits de fin d'année, rend « entin » la PS2 abordable. Objectif franchir à Noël la barre du million d'unités vendues en France aiors que Sony annonce actuellement un parcinstallé de 500 000 machines. Hmmm...



# Montre-moi tes entrailles, je te dirai qui tu es

À Hong-Kong, la GameCube venait à peine d'être sortie des cartons, qu'elle était déjà dépiautée avec avidité. En quelques secondes, le cube violacé s'est donc vu évidé, laissant ainsi apparaître son squelette de silicone pré-



senté par le site Lik-Sang. Que peut-on apprendre de ces quelques clichés ? Eh bien tout simplement que Nintendo a agencé à merveille le processeur made in IBM, la puce graphique d'ATI, le chipset sonore, etc., le tout avec un souci d'optimisation de l'espace assez bluffant (sans surchauffe, qui plus est !). Dernier détail : ne pensez pas que cette « ouverture » se révèle tout à fait anodine. Non, non. En effet, aux dernières nouvelles, des groupes de... hum... « informaticiens » étudieraient déjà avec attention les entrailles de la belle. Dans quel but ? Allez, cherchez bien...



# « Encubez-vous », qu'ils disaient

Puisqu'il faudra attendre des siècles avant d'apercevoir la moindre pub GameCube en Europe (la console n'étant pas attendue avant avril 2002 au plus tôt), profitons-



TIENS, Y A

DES CHANCES
GUION RECEIVE
DES JEUX GAMAIT

LA SORTIE DE

LA CONSCIE

COMME PEUR

LA NE4

COMME PEUR

LA NE4

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE OUT

GAGNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

FOR UNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

PAS UNE

EQUIPE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

FOR UNE

CHEZ ATRITERIOD

CON CHANGE

CHEZ ATRITERIOD

CHEZ ATR

en pour jeter un rapide coup d'œil à la campagne de promotion canadienne. Intéressant. En effet, chez nos cousins qui roulent en char et se « plugent » sur Internet, le message de Nintendo se veut particulièrement ambigu pour nous autres franchouillards : « Get Cube », ou en français dans le

texte « Encubez-vous ! » dans la joie et la bonne humeur ! Moui, bah euh perso, on va attendre de se connaître un petit peu mieux quand même avant, m'sieurs dames... Sacré Nintendo.

# Around the world, around the world

D'après la très « respectifiée » agence Bloomberg, la très « ludiquifiante » société Sony Computer Entertainment aurait « distributifié » un peu plus de 17,8 millions de PlayStation 2 dans le monde (chiffre arrêté au mois d'août 2001). Histoire de se rafraîchir gaiement la mémoire, sachez qu'en mars dernier, la PS2 ne comptait qu'environ 10,5 millions d'adeptes. En clair, la boîte noire la plus « décriifiée » de la décennie semble avoir atteint sa vitesse de croisière. Finalement, afin de mettre tout le monde d'accord, apprenez avec un contentement « démesurifié » que la répartition interplanétaire de la console 128 bits de Sony « s'effectuifie » de la sorte :

- 7 230 000 d'unités aux États-Unis
- 6 450 000 d'unités au Japon
- 4 140 000 d'unités en Europe (dont 500 000 en France)
   Source : Sony C.E.

# Nintendo se bouge

Décidément, Nintendo n'a de cesse de vouloir chambouler nos habitudes de vieux joueurs tout poussiéreux. Ainsi, après les annonces concernant le Card e-reader de la Game Boy Advance, mais aussi les connexions entre la GBA et la GameCube, le récent accord unissant Nintendo et Gyration (une société spécialisée dans les accessoires de détection de mouvements sans fil) pourrait bien déboucher sur de nouvelles applications. J'm'explique. Gyration s'apprête à développer des

manettes intégrant une technologie révolutionnaire de senseurs gyroscopiques ultra-performants (un bon point à ceux qui comprennent mes phrases). L'objectif recherché serait de posséder une interface dite « naturelle », puisqu'il suffirait de bouger ses mains (dans toutes les directions, et non plus seulement pivoter à droite ou à gauche comme certaines manettes le permettent déjà) sans se soucier d'appuyer correctement sur une croix. À suivre...

# ique Pad per

Tiens, c'est amusant. Là, il y a quelques instants, histoire de trouver une délicieuse inspiration pour cette intro, je me suis rendu compte qu'une erreur s'était glissée le mois dernier. Impossible!

Quelle tragédie! Cette rubrique va être frappée par l'infamie!

En clair, sachez juste que la B.O. de Final Fantasy: Les Créatures de l'Esprit ne contient qu'un seul et unique CD. Pas deux.

Voilà, vous savez tout. Ah, j'allais oublier, comme le souligne le mail très HxC du petit Romain, 12 ans : « En ces périodes tourmentées, où l'avenir s'annonce incertain... seuls l'espoir et Zique Pad me permettent de garder le sourire. » Allez, rien que pour toi et tous les enfants du monde, médite sur le sens supra-caché de ce merveilleux proverbe chinois que me répétait souvent ma grand-mère : « Qui voit le ciel dans l'eau voit les poissons dans les arbres. » Désolé…

nar Gollum

# Soukaigi

• Référence : SSCX-10017 • Compositeur : Hiroki Kikuta

Durée: 50'57 (17 plages)

# 444444444

our les fidèles de Zique Pad. Hiroki Kikuta na rien de l'illustre inconnu pouilleux specialiste en concerts pour foyers Sonacotra. Non, non. Kikuta, c'est avant tout Secret of Mana. En un mot la grande classe I Pourtant, ce très cher Hiroki n'est pas du genre à se reposer sur ses claviers et nous prouve, grâce à Soukaigi, que sa surpuissance musicale n'a pas pris une once de poussière. Ainsi, même si le jeu en lui-même n'a rien d'inoubliable, cette B.O. déchire tout sur son passage. Premier bon point, l'absence totale de son synthétique à deux balles. Ici, on a droit à des instruments bien reels, avec tout ce que cela sous-entend de chaleur, de

timbre sonore: piano, violon, flute traversière, clarinette, trombone, orgue chorale, etc., tous reunis au Bankamura. Studio afin de sortir les musiques de jeux de leur petit ghetto made in Bontampi. De la a dire que Soukaigi sera accessible a tout un chacun, il y a un pas difficilement franchissable. En effet, le style de Kikutareste toujours aussi hétéroclite, par instants' déstabilisant. Personnellement, cette profusion de sons, ce ballet vigoureux d'accords, de genre musicaux, me donne une pêche folle Mais d'un autre côté. les gouts, tout ca... Quoi qu'il en soit, la force de cet album provient du tourbillon de sentiments qu'il parvient à brasser. Ainsi

en un peu moins d'une heure, vous aurez vogué en terrains successivement doulourousement mélancoliques, à l'aide des violons lancinants, des grelots hésitants (les merveilleuses, plages Ancient Power et Silence), puis soudainement, furieusement entrainants grâce aux percussions tonitruantes et aux riffs de guitares electriques (Die on Destiny), ou encore les passages faussement naifs et réellement touchants que sont Labyrinth ou encore Lovely Strains, interprété avec suavité par les voix bien jap' de Kago Yûko et Kirotani. N'oublions pas pour autant le penchant très « jazzy folklo » que semble apprécier Hiroki Kikuta. Sur certaines mélodies, dont New Day, tres inspirée par la très una braziléo muchas Chico touch, les rythmes se font plus exotiques, avec petites percu sympatoches, accords à la guitare seche... nickel quoi. Rien à redire, Soukaigi se révèle aussi complet (mélangeant avec allégresse les thèmes dramatiques, avec des sonorités plus rock) qu'impressionnant dans sa maitrise artistique, dans la jubilation qu'il procure. Vous l'aurez compris, vé vous le recommande chodeman...

Soukaigi représente le meilleur moyen de s'acclimater au style bien surpuissant de Hiroki Kikuta. Une explosion de son, de gros son. Au final, une piethore de styles musicaux différents, des passages bien poignants, le tout servi dans un joli écrin comme seul Square sait nous les proposei





### LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour serptocurer ces ratheux albums, il existe diverses solutions. Solt vous visitez des boulaques telles que fonkam au Kondissi vous etes Pansien, solt vous il meet les divintes deur maort ce type de CD si vous habiter en province. Soluti, in seul miyen bien pratiquese efficaue (onstrouverabsolument four l'il le Net Voic les meilleurs sites, from vous mittent secures (tous fastes sans problème), qui prapasent ve type (l'articles, il activité présuje à plachur des commandes présuje à plachur des commandes particles.

sites) les délais de livraison; varient d'une semaine à un mais

(www.cdjapan.co.jp).

(www.cdjapan.co.jp).

(www.gamemusic.com).

\*\*ANIME NATION\*\*

(store.yahoo.com/freethought/index.html).

\*\*TUNYO\*\*\*OP\*\*

(www.tokyopop.com/tokyopop)

(www.the-place.com)

MZ

Noter la musique est un exercica complexe.
Qui suis-je; moi, pour me permettre de définir
quel album dispose de compositions de qualité,
ou quel autre vous détruira les oreilles en deux
secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas,
il y, a peu de chance pour que j'en parie; tout
simplement parce que Zique Paid ne rassembler;
que la crème des crèmes de la musique de jeux

vidéo. Pourtant, parmi les chais-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciations. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdy. Une pote de 8/16 correspond

a un excellent album. Landis que dix et Perequivaut au chef-d'œuvre ultime. le composition divine, aussi bien eu niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcenders pendant des siècles. Reppelez-vous, Zique Ped lait le part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'é eux. Ouvrez bien vos oreilles !

# SI VOUS AIMEZ LA GLACE ...



... LE MOIS PROCHAIN VOUS ALLEZ DÉGUSTER

# Blue Stinger

- Référence : COCX-30238 Compositeur : Foshihiko Sahashi
- Durée : 45'02-(17 plages)

B.O. de Blue Stinger représente une sorte de fantasme musical absolu. Le ride métaphy sique, c'est du passé « Quais, c'est des musiques héroiques style Hol-

'oyons clairs, pour Willow, la Hywood, ga déchire ve-gra 🖙 D'un autré côté, cet enthousiasme se révele tout à fait légitime tant les compositions de Toshihiko Sahashi, sans être inoubliables, possedent un cachet grandiloquent sou-

tenant a merveille Laction. Ah, je me rappelle encore de mes pre-miers pas dans l'aventure. Vers 2 heures du mat', l'appelais Willow et on trippait comme des fous sur différentes sequences de jeu et sur les ziks bien dramatiques La grande classe assurement.

Pour bien comprendre la portée du schmilblick, sachez que, hormis les premières secondes de l'intro, cet album ne vous laissera pas un ins tant de répit. Les mélodies s'egre nent) mettant en valeur des percussions incisives et des cuivres fougueux. On trouve la un veritable talent pour faire monter crescendo une tension qui ne daignera s'es tomper. Pourtant, au fil des plages, il est remarquable de constater à quel point Sahashi San a tout mis en œuvre pour créer des thémes bien structures et propres à chaque situation: Ainsi/ contrairement a la plupart des albums types survival/ horror, les compositions de Blue Stinger ne se contentent pas d'enchaîner les plages atmosphériques a trois euros. Il existe ici une vraie recherche, une progression the matique, voire « chromatique » (un pote musicos m'a parlé de ça, donc bon, si ça lui fait plaisir). Certes, la variete n'est pas le terme qui qualifierait le mieux cette B.O., mais l'essentiel réside ailleurs. De l'action, du suspense et même des

donner dans la mièvreries « violo B.O. de Blue Stinger donne des fris sons d'emotion. Une experience musicale digne des meilleures œuvres de John Williams et de James Homer. À ce titre, le thème du Le très HxC, Willow @ 2001

passages complètement décalés, ou plus précisément un à savoir le somptueux thème du supermarche l'Il faut l'entendre pour le croire, tant la mélodie se veut supra-joyeuse et insouciante, alors que dans le jeu, vous n'arrêtez pas de défoncer du monstre polymorphe à coups de tronçonneuse Quelle délicatesse

Pour les plus mélomanes d'entre vous, notez aussi que l'intro et « outro » ont bénéficié d'un traitement symphonique de bon alui, histoire de confirmer la movie's touch. Sincerement, Blue Singer possède une vraie énergie, une force musicale assez rémarquable. À écouter en boucle, la l'assitude aurait peut-être tendance à s'instaurer, mais par un après-midi pluvieux, juste une écoute sera idéale pour se prendre pour un commando sous tension maximale... et ca, Willow, bah forcément, ca le fait bien hipper. Hein men salauit.



# **Dino Crisis**

 Référence : CPCA-1029 • Compositeurs : Makoto Tomozawa, Sayaka Fujita, Akari Kaida • Durée : 69'54 (66 place

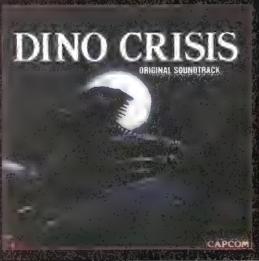
ino Crisis nous avait eté présente comme une sorte de Resident Évil boosté à l'adrénaline pure. Résultat, je ne vous apprendrai rien, la déception fut à la hauteur de notre attente assez importante. Une aventure molle et peu novatrice, soulignée par une bande-son aussi soporifique que le break-dance endiablé de notre

chauve-souris nationale. Soyons clair, trois compositeurs pour un tel plantage, hum, perso, je serais vite pris de convulsions. Primo, lès différentes mélodies misent pour la plupart sur le chaos musical le plus total. Atten-non, la où le compositeur de Silent Hill parvient à créer à partir du néant. les artistes de Capcom ne font pas mouche une seule fois. On retrouve

trois accords et demi par thème; deux instruments trois quart employés en tout et pour tout dans l'ensemble de l'album (il s'agit probablement du véritable synthé de Charlie Oleg et d'un Bontempi acheté a moitié prix dans une ruelle d'Akihabara). Allez, ressaisissonsnous, essayons de tendre une oreille attentive. Doux supplice. Alors out, A rescue or a mission » sort un peu du lot (qu'est-ce qui faut pas dire), ∈The place is deserted through⊸ apporte un choula de tension, secret is a poisonous gas » se la joue supra-solennel, etc. Les composi-tions sont pauvres, entêtantes, trop brusques D'un autre côté, le plantage pouvait se sentir à 4 kilomètres à la ronde pour deux bonnes raisons. Deja, un album d'un peu plus d'une heure avec 66 tracks, c'est juste ingérable (genre le thème n'a même pas

tient: absolument (pas (ses (pro nesses ? Des musiques assez stres

le temps d'arriver qu'on est déja passé à la suivante). Ensuite, les titres des plages sont à rallonge. Le qui n'est jamais bon signe: En clai, c'est assez rare, mais pour une fois, je vous déconseille sans la moindre hésitation l'achat de cet album plus anecdotique qu'autre chose, Pour ceux qui connaissent la qualité des B.O. de Resident Evil, le choc d'aque d'être aussi violent qu'inattendu.







# Les infos Chaudes du Net de la Chris et angel (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Avec une actualité de plus en plus chargée et nos multiples brèves du début du mag, il était normal que NetP@d réduise un peu sa pagination. Vous vous en êtes aperçu! Angel et Chris auront donc désormais un peu plus de temps libre. El Diablo Troncho en profitera pour remater la dernière saison de Buffy, tandis que Little Bouddha s'attaquera à son brûlot en gestation depuis des années : « Pourquoi nous sommes déjà morts » (critique et analyse de la mondialisation).
Tout un programme...

# PSone, PlayStation 2

Suikoden III est prévu sur PS2 au Japon pour décembre prochain. Bon, c'est une chose. La bonne nouvelle, c'est qu'il atteindra les États-Unis en 2002 et que tous les aficionados de la série (qui savent lire l'anglais, of course) pourront s'y essayer sans



problème. Aucune date de sortie pour l'Europe n'a encore été annoncée. Pour information, ce troisième épisode de Suikoden (une excellente série!) sera le premier à s'attaquer à la 3D. Les personnages principaux commencent l'aventure en étant séparés. Votre tâche consistera à les faire se rencontrer...

Metal Gear Solid 2. Édition Spéciale) est prevu pour le 29 novembre au Japon, au prix de 9 800 yens (600 francs). Cette serie l'imitee inclura une rigur ne metallique de Solid Snake, un livret de 72 pages et un DVD de bonus. Pas mai mais bon, mo je vous avoue que sije n'ai que le jeu, je seral déja très content.

Après les attentats du 11 septembre, le petit monde du jeu vidéo a été quelque peu ébran-lé et a tenté (!) de ne pas heurter les sensibilités. C'est ainsi qu'Ace Combat 4 a vu sa sortie retardée. Même chose pour le Spider-Man 2 d'Activision ou Syphon Filter 3 sur PSone. Les exemples sont nombreux. On comprendra tout de même, surtout, la sortie repoussée du très inconnu **Building Baku**, de Kadokawa Shoten (prévu seulement au Japon, pourtant), qui représentait une sorte de Tetris nouvelle génération où vous placiez des bombes dans un immeuble avant de le faire exploser... Très fin.

Bomberman a éte decline sur de nombreuses plates-formes, mais son princ pe a rarement eté revu et corr ge. Ce sera sans doute le cas avec **Bomberman Kart** ivoir auss News Japoni prevu en decembre prochain sur PS2, et dont le titre est te lement explicite que je ne vous ferai pas l'affront de vous donner

davantage de precisions. Ah si, quand meme, sachez que cinq personnages seront jollab es, de base (Baby Bomber, Dark Bomber, Lady



Bomber ..., et que l'on pourra s'y essayer usqu'a quatre simultanément

Également prévu à la fin de l'année sur PS2, le très voyeur **Surveillance**, de Sony, qui vous met dans la peau d'un chef d'escadron un peu spécial. Vous avez en effet devant vous 6 écrans de contrôle différents, et selon ce qui s'y passe (vous pouvez effectuer des zooms si quelque chose vous paraît suspect), vous donnez des ordres à votre équipe pour qu'elle « checke » à donf. Le premier simulateur de vidéo-surveillance va bientôt voir le jour...



Le tres bourrin **Dynasty Warriors 3** semble avoir bénéficié de pas ma de retouches depuis sa presentation à l'E3. Only trouve descrinais des techniques pour parer les attaques adverses, des personnages nedits et un mode Deux Joueurs qui aisse présager des batailles tourbillonnantes. On nous promet des voix particulierement travaillées et des animations ultra-realistes. Test le mois prochain!



# Spécial sites lecteurs

Vous semblez décidément prendre du plaisir à m'envoyer vos sites persos, et j'avoue
que cela me comble de joie (attention, je
n'ai pas dit que cela me permettrait de gratter un peu de place et de chercher moins
d'infos). Voici donc quatre nouveaux sites
lecteurs, ce mois-ci, auxquels vous pourrez accèder grace à une modeste connexion
internet et quelques clics de souns.
www.issmondo.fr.im un site sur ISS, avec
notamment des caricatures de joueurs
c'est ce qui m'a le plus amusé) et plein
d'autres trucs surement sympas, mais bon
comme le foot et moi ca fait deux.
www.lujufcna.fr.st un nouveau site sur
ISS, mais qui possède une interessante
particularite. Sir propose des patchs pour
modifier le nom ou l'apparence de certains
joueurs. Plus de détails sur le site
lui-même.



pect's inspire apparemment assez largement de celui d'IGN (me trompe je '); mais qui semble assez carre et serieux. Le " je ne sais pas ce qu'il y a en ce moment, mais le monde ne tourne pas rond. La la fin d'une news, me pousse en tout cas à penser que des gens sensés y travaillent http://psonline.free.fr/: un site sur Phantasy Star Online, ma foi pas mai du tout, qui fera bien plaisir aux fans de la sene. Yous y trouverez des musiques Midides wallpapers, une description precise des différentes versions du jeu et plein d'autres choses encore.



Défi



pour tous les jeux de combat et de boxe PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™

du Sport!)



Prouesse

Passion

Performance



Firestorm™ Upad

360 Modena Red Edition 360 Modena Yellow Edition



Cheatcode S

Pour PlayStatio

Un maximum de réalisme et de fun avec les accessoires Thrustmaster.

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™

Pour PlayStation®, PlayStation® 2 et PS one™

Thrustmaster® est une division du groupe Guillemot Corporation Guillemot France S.A. BP 2 - 56204 La Gac ly Cedex Tél. 0 825 857 810 Fax. 02 99 08 94 17

www.thrustmaster.fr

© Gu iemot Corporation 2001 Thrustmaster® est une marque de Guillemot Corporation. PiayStation®, PiayStation® 2 et PS one™ sont des marques déposées de Sony Comp Entertainment inc. 360 Modena® et Ferrair® sont des marques déposées de Ferrair S.p.A. Toutes les autres marques sont des marques et/ou des marques déposées de propriétaires respectifs Tous d'orts réservés. Photos non contractuelles. La conception graphique, le contenu et les spécifications sont suscept bies de changer sans propriétaires.



# **Dreamcast**

Sega of America a confirmé que la version US de **Shenmue 2** ne sera pas doublée en anglais. Le jeu sera entièrement en japonais sous-titré. Même si cette décision relève plus d'un manque d'argent que d'une intention de faire plaisir aux fans, c'est plutôt une bonne nouvelle pour tous les Julo-like.

# Xbox

Bothter developpe en celloppe en celloppe en telloppe en telloppe



et en temps normal je re fat glierais pas mes tragiles pet ts doigts pour taper cette news linais i la la particular te il avoir ete designe. Il yia 15 ans fillusquia anjour dinur e projet a trainc au fond d'unit roir Vous voulez savoir de que le jeu a de siparticulier. Pir en la partique l'on y contrôlie une avie a la recherche d'un corps, de qui, finaien ent lieste la principale pleodoupation de to it jeune male adolescent, de nos jours

Le projet secret de **The Collective Inc.** pour Xbox est sorti de sa tanière. Il s'agit d'un jeu de baston en arène utilisant un univers heroic-fantasy appelé Wrath. Super les gars, tout ça pour ça ?! Avec un peu de chance, RaHaN sera content. « Hey, RaHaN, qu'estce que t'en penses ? » « J'en sais rien, fousmoi la paix, chuis débordé! » Ok, super, merci Vampirella...



Encore the petite photo pour vous donner un avair togut de ce que donnera **Crash sur Xbox**. Soutenant un concept adule par les Americains, ce jeu de voltures prone la vites se et la destruction. Techn quement, ca a l'air plutot pien fichu. On attend de voir comment ca bouge.



Afin de préparer la sortie de **Jet Set Radio Future**, Sega organise un concours de graffitis. Vous trouverez, sur le site du **www.sega.com/community/events/jsrf\_rul es.jhtml**, le règlement et les modalités de
participation. Ça vous évitera de faire du mal
aux murs, bande de sauvageons! Attention:
tout est en anglais!

La vache ' Si je m'at tendais a que que chose comme ca ' Que qu'un se sou vient il ce Sam & Max ce LucasArts, ce chef d'œuvre du jeu d'aventure dans lequel on dir geart un completement dejancompletement dejan-



tes tiré d'une bedé), détectives privés de leur etat, qui devaient enqueter sur la disparition d'un Big Foot ? C'était tout s'implement genia. D'ai leurs on leur a aussi consacre une sèrie de dessins animes qui passaient sur le Canie. Plus de dix ans après, les oeux comperes s'appretent a effectuer un come back. Non pas sur PC comme on pouvait s'y attendre, mais sur Xuox. Helas inous n'avons pas d'autres infos les séries elements ayant filtre sont de sin pies artworks impossible pour le moment de savoir s'ills agraid un je il d'aventure ou tout autre choise. Qui vivraiver à l'

Microsoft commence déjà à mettre en condition les futurs acheteurs de Xbox, en installant des bornes dans quelques magasins spécialisés où ils peuvent s'essayer à Halo. Le jeu parfait pour les Ricains!



# GameCube

## Tony Hawk · encubé »!

Caly est voici i une des premieres photos officielles de la version GameCube de ce echer i Antoine Faucon I Alphon, ceia semble proche de la version PS2 mais bien evidenment, nous n'avons pas encore puly jouer Espérons que le gai replay sera reactualisé...



Rumeur: Quelques bruits courent au sujet d'un Capcom Vs 5NK 3 sur GameCube, qui sortira au printemps prochain. Attention, l'information est à prendre avec des pincettes. Rien de tout cela n'est officiel, foin de là.

Rumeur: Encore une rumeur, et cette fois pas joyeuse du tout: le développement de 1080' Snewboarding sur GameCube aurait été annulé. Cette décision serait le résultat d'une mesentente entre Nintendo et les développeurs de Left Field, qui n'arrivent pas à s'accorder sur la direction que doit prendre le jeu. Je vous mets sur la piste: un bowling, ce serait top!



Allez hop, une petite tof du **Crazy Taxy GameCube**. Comme pour la version PS2, le titre semble être un simple portage de la version



Dreamcast. Aussi bien graphiquement que dans le gameplay, on ne constate pas de réelles différences. Sega, ou comment rentabiliser un titre au maximum.

Enaiement, **Pikmin** ne sera pas dispo pour le lancement de la console aux États-Unis il est desormais prevu pour le 3 decembre. Pas de pot! Heureusement, il reste le fantastique Rogue Leader!



La Sonic Team a annoncé que la version GameCube de **Sonic Adventure 2** serait **lin-kable avec Sonic Advance** sur Game Boy Advance. On pourra ainsi télécharger des créatures du Chaos vers la portable et des courses pourront être débloquées dans le mode Chaos Race du Sonic GC.

Tiens, c'est marrant, pour la sortie américaine de la GameCube, la société Interact va mettre sur le marché un écran LCD semblable à celui de la PSone, qui s'accroche au dos de la console. Le prix de la bête est fixé à 150 dollars, soit environ 1 100 francs. Oui, c'est

cher, mais on n'a rien sans rien !

Hop, j'empiète sur la rubrique Business Pad du père Gros Lum en développant un peu plus ce qui sera la couverture médiatique qui accompagnera le lancement de la GameCube aux États-Unis. En plus des pubs, le lavage de cerveau pour vanter les qualités de la console sera composé de dizaines de pages de promo dans plus de 50 magazines papier. Les panneaux d'affichage et les sites Internet seront aussi concernés. Et pour finir en beauté, des spots seront diffusés dans les cinémas avant les séances de gros films, du genre Harry Potter et Le Seigneur des Anneaux. Un accord a aussi été signé avec Dr Pepper (le coca à la cerise). Comme dirait Beigbeder: « Vive la pub!»

En fin de compte, les ventes de GameCube n'ont pas atteint le niveau qu'espérait Nintendo, loin s'en faut. Au lieu des 300 000 machines que le fabricant avait prévu d'écouler, le compteur est pour l'instant bloqué à 134 000 (source : Famitsu), Même constat pour les jeux, qui ne se sont vendus qu'à 22 000 exemplaires pour Wave Race et Super Monkey Ball (ce qui explique sûrement la récente annonce de Sega au sujet de l'adaptation de leur titre sur PS2). Seul Luigi a atteint le très honorable score de 133 000, ce qui fait presque un jeu par console. Cela dit, il faudra attendre le lancement US, et donc l'arrivée de titres comme Rogue Leader, pour se faire une véritable idée de l'avenir, qui semble d'ailleurs bien parti vu que les revendeurs ont gonflé leur carnet de commandes de GC, depuis l'annonce du report d'une semaine de la Xbox.

# Arcade, portables, divers

Faute de pouvoir travailler avec Nintendo et la GBA, **Square** a annoncé une nouvelle série sur **WonderSwan Color**, qui inclura petit à petit tous les vieux hits de l'éditeur issus de la Game Boy, Super Nintendo, NES et PlayStation. La première à voir le jour contiendra Romancing Saga, Hanjuku Eiyuu, Dice de Choboco et Makaitoushi SaGa.

Sega bouffe à tous les râteliers et prépare un **Golden Axe version WonderSwan** pour le printemps 2002, avec des graphismes améliorés et de nouveaux modes de jeu. Sur cette même console, **Sony a annoncé Devil Dice** pour le 20 décembre, ce qui semble prouver finalement que le fabricant n'a pas l'intention de sortir une portable pour l'instant.

Les premiers éléments de **King of Fighters 2001** ont commencé à filtrer chez **SNK** et Eolith. Tout d'abord, on comptera une dizaine d'équipes composées de 4 personnages. Un nouveau système de gestion tactique est destiné à remplacer la vieille méthode du 3 combattants plus un striker. Quatre nouveaux personnages, Foxy, Angel et K9999, de l'équipe NEST, font leur apparition, ainsi que Mei-Li, qui figurera dans la Jhun Foon Team! Je sais que les fans sont nombreux; je me devais donc d'en parler puisque le jeu sort en novembre!



C'est officiel : Final Fantasy : The Spirit Within sera le premier et demier film de Square, Devant les pathétiques résultats en salle (le long métrage n'a eu de succès que dans deux ou trois pays européens, dont la France, alors qu'aux États-Unis, il n'a atteint qu'un tiers des objectifs), Square vient de prendre la sage décision de stopper la production de films et de se contenter de ce qu'ils ont toujours su faire ; les jeux! Du coup, l'éditeur a même annoncé que des pertes étaient à prévoir pour l'année en cours, et ce même avec le succès de FFX! Personnellement, je ne vais pas pleurer, je n'ai pas du tout aimé le film. Si vous n'êtes pas d'accord avec moi, faites-le savoir à jhubert@nfp.fr (mon mail ne fonctionne plus !). Soyez le plus virulent possible, j'aime ca !

Un jour sur ICQ... Julo to Angel : « You have received a URL request »  $\,$ 

(<u>URL</u>: <u>www.portablemonopoly.com/</u>) URL's description: « Julo: Encore un bon truc pour NetP@d... Et là, c'est une transformation vraiment plus intéressante... » Merci Julo, t'es vraiment un bon pigeon, tu fais tout le



boulot à ma place! Bon, bref, cette fois, le titre de ouf du mois revient à ce type qui a bricolé un

rétro-éclairage pour sa Game Boy Advance. Le pire, c'est qu'il annonce que la perte en autonomie est minime. Finalement, il n'est pas si taré que ça le bougre!

Street Fighter Zero 3 Upper sur Game Boy Advance est d'ores et déjà programmé pour le 30 novembre au Japon.



Le jeu sera une conversion hyper-fidète de l'arcade contenant les ISM Modes, plus 3 nouveaux persos en bonus issus de Capcom Vs SNK 2: Eagle, Maki et Yun. Déjà que le Street 2 Revival était excellent, je n'ose pas imaginer ce que cela va donner maintenant.

Oui, encore une news Sega! L'éditeur a ouvert une nouvelle branche: la « Special Project Division », chargée de concevoir des idées orginales de jeux vidéo. Cela dit, y a « comme une pouille dans le cotage », puisqu'ils doivent « analyser les tendances et sonder le marché ». Ça sonne très marketing, pour un bureau chargé de trouver des idées originales... Enfin, j'me comprends!

Trazom a décidé de prendre un virage important dans sa vie. Au lieu de détruire des gens, il préfère les créer à présent. Voici sa première œuvre : **Océane**! En père modèle voulant assurer la relève, Traz lui a déjà mis un paddle entre les mains (vous remarquerez que la manette est quasiment deux fois plus grosse que sa tête), quelle classe! Qui sait,

peutêtre la retrouveronsnous testeuse dans le numéro 250 de Joypad ? En attendant, toute la rédaction se joint à moi pour lui donner quelques précieux conseils : 1) Surtout Océane, range bien ta chambre, autrement



papa pète un câble, 2) Ne le contrarie pas non plus, autrement il te tue et 3) (sûrement le plus important) Ne bave pas sur le paddle GameCube, autrement papa t'explose. Plus sérieusement, toute l'équipe s'unit pour féliciter Trazom et Sonia, et surtout souhaiter la bienvenue à Océane, 3 mois et demi déjà!

SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sego Hoite, Madman's cale, Gamespot, Game Daline, Fastest Game News online, CEX

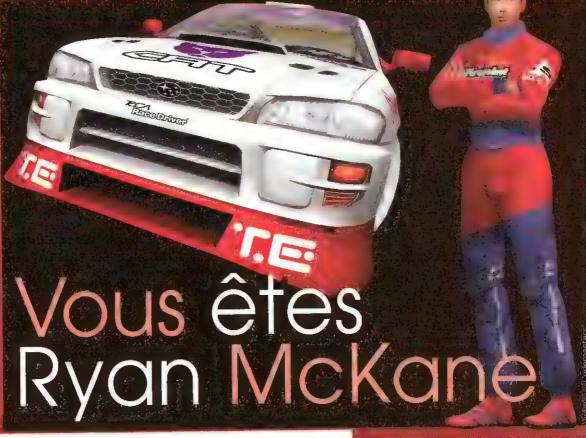
# TOCA Race Driver



West Williams

III No hates

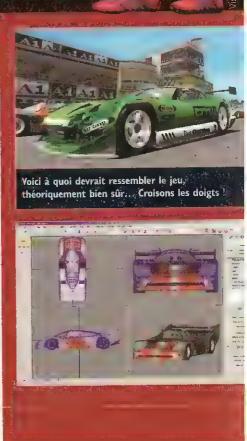
imagine....



a petite visite dans les locaux anglais de Codemasters, à Birmingham, fut fort instructive. La taille de ses bâtiments, le nombre de personnes qui y travaillent et le sentiment d'organisation qui s'en dégage m'ont vraiment impressionné... Dès mon arrivée, un jeune homme m'a fait visiter les différentes parties du « complexe » et m'a raconté, petit à petit, cette histoire d'ascension assez atypique... À la base, les deux frères Darling, aujourd'hui au plus haut poste de la compagnie, avaient commencé à programmer des petits jeux dans leur chambre, au cœur de la charmante ferme familiale. Grâce à Papa Darling, Codemasters (un nom qui dévoile sans doute l'image qu'il aimait avoir de ses enfants] naquit. La ferme se transforma en siège social, se remplit progressivement de bureaux et représente aujourd'hui le bâtiment central de la société ! En effet, tout autour de ce charmant paysage de campagne se sont finalement greffés quelques autres édifices, dont un actuellement encore en construction. Dans le hall d'entrée, mon guide a conclu la visite en me montrant les différents trophées remportés par sa société, dont la plupart concernait évidemment la « most growing company » sur plusieurs années successives. Une « success story » fulgurante et originale, en somme. Impressionnant!

# Bon, et TOCA alors?

Quais, c'est bon, doucement. Vous savez parfaitement qu'on aime introduire les choses dans les règles, ici. Bref, j'ai fini par atterrir dans l'un des plus grands pavillons, à l'écart, pour rencontrer enfin les équipes de développement internes. Au rez-de-chaussée, l'équipe de TOCA ; juste au dessus, celle de Colin McRae Rally... Je n'étais pas là pour ce deuxième titre, mais bon, j'ai pu voir quelques images à l'arraché ! Derrière des murs au même étage, j'ai également appris qu'une troisième équipe bossait dur sur un projet encore top-secret, impossible d'en savoir plus (attendez les révélations du mois prochain...] ! Tant mieux, de toute façon, je suis là pour vous parler de TOCA Race Driver, hem... Ah ah, I'vous ai bien feintés, bande de gros malins ! Bref, j'ai finalement été présenté à Gavin Raeburn (à la tête du studio en charge du projet Race Driver) et Pete O'Donnell (Game Designer en chef). Mais avant de rentrer dans les détails d'une visite guidée des différentes parties du développement, les deux Anglais m'ont pris à l'écart pour m'expliquer les principes de base et les idées concrétisées de ce nauvel opus... Comme quoi, je ne suis pas le seul à armer introduire dans les règles, on va bien s'entendre les gars





simplement incroyable! Notez au passage

# Un jeu de caisses très « concept »

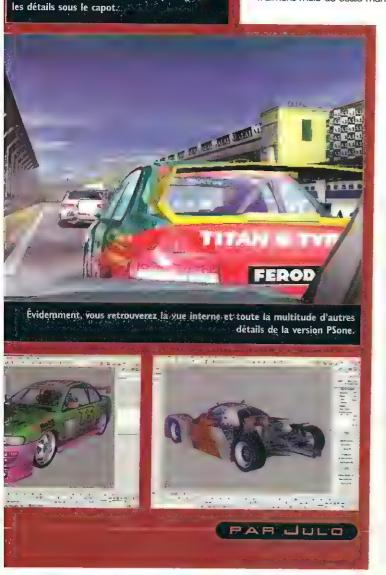
Pour entrer directement dans le vif du sujet... la principale nouveauté de cet opus tient dans le mode de jeu principal, qui proposera au joueur d'évoluer dans les différents championnats sur un fond entièrement scénarisé. Partis de la simple idée qu'il était regrettable d'incarner dans un jeu des voitures et non un pilote, les développeurs ont créé Ryan McKane, un héros que vous incarnerez du début à la fin de l'histoire et dont vous guiderez l'ascension dans l'impitoyable univers du championnat TOCA Mais attention, n'imaginez pas que cette scénarisation tienne simplement dans certains morceaux de texte, du genre « Bravo Ryan, tu as gagné ! Rendez-vous au championnat suivant! », comme dans un certain Ridge Racer 4... Non, on est bien loin de tout ca-N'allez pas non plus parler aux développeurs de « cutscenes » : j'ai essayé et ils détestent ce terme ! En fait, l'idée est plutôt de plonger le joueur dans une histoire, dans un univers réaliste et complètement cohérent. Ainsi, il n'y aura aucun temps mort, aucun découpage discernable entre les phases de jeu et les scènes en rapport avec le scénario, tout s'enchaînera et sera mêlé comme dans un film, mais dans un monde en 3D temps réel ! Sur la ligne de départ par exemple, quelques secondes avant de faire crisser les pneus, vous pourrez voir votre coach. taper sur le capot en vous encourageant ! Comprenez par là que cet événement n'est pas une « scène » servant à entrecouper les phases de jeu, tout sera vraiment mêlé de cette manière... Un vrai concept,

# ÉDITEUR : CODEMASTERS MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX DISPO EUROPE : JUIN 2002

plutôt révolutionnaire serais-je tenté de dire, qui a été poussé jusqu'à la navigation dans les menus du jeu... Voyez-là un autre détail marquant : en fait, il n'y aura pas de menus ! Passés les logos PlayStation 2, Codemasters, etc., au démarrage de la bécane, vous arriverez directement dans le bureau de McKane, entièrement modélisé. Vous pourrez, à partir de ce point, consulter vos mails dans l'ordinateur (il y aura un système d'offre des écuries), aller dans le garage pour changer les réglages de votre caisse, consulter vos meilleurs temps dans votre base de données, choisir votre caisse en chopant l'une des clés de contact sur le mur... Tout est en 3D, les seuls semblants de menus tiendront dans certains choix à effectuer sur les ordinateurs de McKane.

# Le jeu de course dont vous êtes le héros

Le souci de réalisme et le souci de cohérence sont ainsi les maîtres mots du développement. Codemasters met le paquet pour soutenir le projet et la vaste équipe (ils sont 48!) s'est réparti le boulot de manière très disciplinée. Chaque personne travaille sur un point spécifique et est en charge de pousser sa mission aussi loin et aussi bien que possible. Leurs efforts seront mis en commun dans une vraie version jouable vers le début de l'année 2002 seulement, ce qui





WWW.NEOAYATO.COM

# TOCA Race Oriver

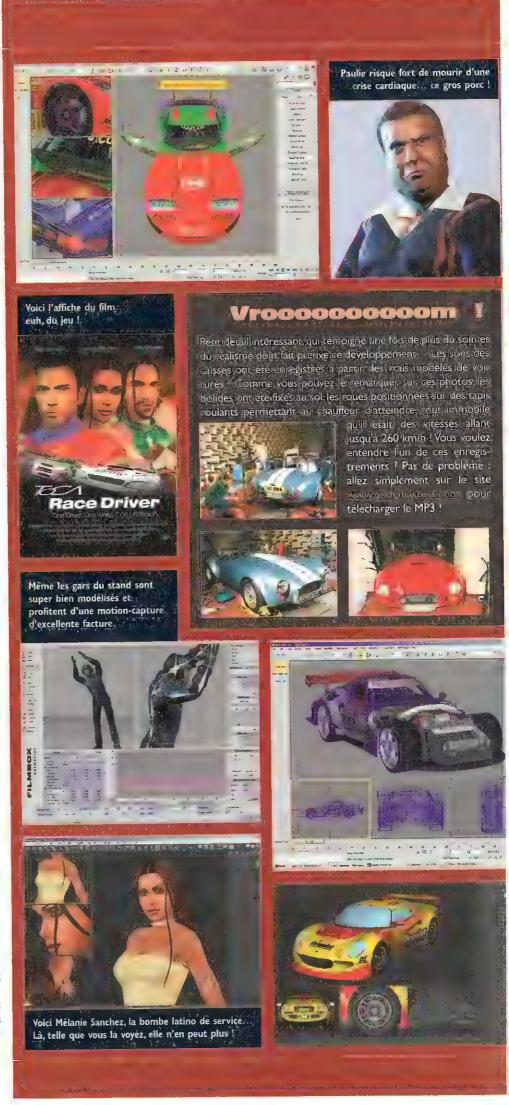
# Un concept inédit

explique l'absence de véritables screenshots tirés du jeu sur ces trois pages... Mais rassurez-vous, après avoir causé à pas mal de gens, après avoir fait le tour des différentes parties du studio, je vous assure qu'ils devraient tenir toutes leurs promesses! En tout cas. ils mettent toutes les chances de leur côté... Concernant le scénario d'abord, il a été écrit par un professionnel de l'industrie cinématographique, tout comme les dialogues, les story-boards ou les musiques! Faire passer des émotions et transporter le joueur en tant qu'acteur plus encore qu'en tant que spectateur est une véritable prionté. Pour les dialogues en particulier, des acteurs professionnels américains sont ainsi passés par la case casting ! J'ai pu visionner des cassettes de ces enregistrements et franchement, ce travail s'annonce déjà de grande qualité. Pour les doublages français, on m'a d'ailleurs promis une qualité identique et une surveillance rapprochée de la qualité de ces derniers Bref, l'histoire dont vous serez le héros s'annonce pleine de personnages différents, d'émotions, de drames, d'amour, d'amité et de rivalité... Un vrai movie, tu vois !

# **Une réalisation** appliquée

Pour tout ce qui concerne la réalisation technique du jeu, là encore, le travail étalé par l'équipe est impressionnant. Toutes les animations du jeu, qu'il s'agisse des personnages principaux ou du public, des réparateurs aux stands, etc., tout a été entièrement motion-capturé! Toujours pour tout ce petit monde, la modélisation des corps et des visages est vraiment impressionnante. Ils ont même procédé à des séances de motion-capture faciale pour les scènes de dialogues ! Synchronisation labiale de rigueur, donc L'élaboration de la quarantaine de circuits a également bénéficié d'un soin particulier, avec notamment des nouvelles données concernant l'irrégularité des reliefs, que vous pourrez sentir durant les courses et auxquels il faudra désormais faire attention. Comme avant, la modélisation sur plusieurs couches des différents bolides du jeu (une quarantaine également) est impressionnante, les détails ne manquent pas ! Chaque partie peut se détacher et laisser apparaître une autre couche de modélisation ou de texture. Quant au moteur de dégradation des carrosseries, il a complètement été refait ! Désormais, les déformations seront réellement dynamiques : avec WTC, la ruse était simplement d'enlever certains polygones selon le choc, alors qu'ici, la tôle se froisse et s'enfonce réellement ! La force de WTC résidant dans le souci perfectionniste du détail, qui immergeait littéralement le joueur ; ici, cette force s'annonce carrément décunlée.

Je pourrais vous énumérer tout ça en détail pendant des heures, mais la place manque... De toute manière, vous savez l'essentiel : TOCA Race Driver risque bien de révolutionner le jeu de course, tout simplement ! Je ne vous dirai rien sur le semblant de version jouable que j'ai pu tester, tant il représentait seulement les premiers balbutiements du bébé, mais en tout cas, l'affaire est à surveiller de très près ! Vivement le premier code Preview !!!





TELLEMENT ÉNORME





Zelda™ est de retour avec une aventure tellement énorme qu'elle ne tient pas dans un seul jeu. Changez le cours des saisons dans Oracle of Seasons et devenez le maître du temps dans Oracle of Ages. Et pour éclaircir le grand mystère et faire face à l'ennemi ultime, jouez aux deux jeux...











# TDK entre dans

Si vous pensez

Interview de Bruno Laurent

uniquement de cas-

settes audio, va falloir

sérieusement revoir

votre judement.

Avec dans sa besace

une tripotée de

licences prestigieuses,

TDK Mediactive

prépare son

« invasion ».



Responsable du développement des ventes Mediactive

TDK Mediactive est ce que fon peur pensiderer somme la división jeux de TDK Recording Media S.A. Jeade, mondial sur le marche des supports d'enhegistrement. Au départ. TDK-distribuatives jeux RC sans grande pretentier. Jes leux sur conscience sont armées que timidement en décembre. 2000 distributes dans un premier temps par Nin, éffice Distribution du groupe Hachette dont Brund Laurent était un membre actif. De cette collaboration sont nes otteres dont Caspen et Le Petit Dinosquie sur GBC Lorsque Hachette le me Sim Office Distribution à la miguin de cette année. Brund Laurent ne pend pas de temps et integre infinediatement. TDK Mediactive pour repriendre la distribution des jeux les colifant par la meme accasion une casquette commerciale et une casquette marketing and de s'imposer dans l'univers de l'editor vidéoludique. Interview.

Soypad : Votte caralogue componerde nombreux titles sous licences, dérives de productions cinématagraphiques, comme Casper ou Shrek Estice une volonté délibérée ou une question d'opportunité ?

Bruno Laurent Notre réputation s'est faite relativement vite sur des produits axés vers l'enfant, mais cain est pas forcément notre objectif principal. Nous avians le droit d'exploiter les licences Casper (Harvey Entertainment) et le Petit Dinosaure (Universal) sur PC et également sur consoie. Puis la licence Strek est arrivée, pas vraiment par ha sard puisque nous étions candidats pour l'achat de celle cavec une exploitation mondiale sur 5 ans sur GBC GBA et Xbox. On ne peut pas vraiment considérer cela comme une opportunité puisque nous étions en concurrence avec infogrames et Ubi, Soft pour cette acquisition.



ront la sortie américaine de la Xbox, le 15 novembre prochain. Est-ce un titre exclusif?

En talt: Microsoft a été subjugué par la qualité du jeu. Par la licence aussi (DreamWorks). Ét lorsqu'il sortira au printemps en Europe on pourra suferisur la grosse, vague verre de la VHS et du DVD, prévue pour le les trimestre avec un budget cotossal d'universal. On vo faire une promotion croisée pour la visibilité de notre jeu sur leur support, et inversement sur nos supports vierges avec notamment inset de flyers à l'effigie au film. Simple echange de pons procédés On ne privilégie pas une console parrapport à une autre. TDK à aujourd bu une notoriété qui est un peu dans l'ombre parce qu'ils sont restés sous silence pendant d'ou 5 ans sons réelle volonté de communique.

# 'ère vidéoludique

ou d'innover, des personnes arrivent maintenant avec une nouvelle dynamique. Aujourd'hui, nous sommes sur le marché du jeu; du hardware, de la connectique sans fil, avec une volonté toujours qualitative, sans support prédéterminé. Mais nous essayons d'obtenir des jeux d'une grande notoriété, et si nous pouvons en plus bénéficier du lancement d'un nouveau support pour nous mettre en avant sur le marché du jeu en tant que nouvel intervenant, c'est encore mieux

### Vous préférez eviter les prises de risques en privilégiant les litres accompagnés d'une grae se licence ?

On essale de chercher les opportunites les plus reconnaissables. On ne va pas non plus faire numporte quoi, mais plufôt se diriger vers des licences qui soient qualitatives, d'excellente notoriété et qui touchent un maximum de cibles, correspondant aussi aux cibles du produit que l'on a envie de développer. Stirek est parfait parce qu'il possède près de 95 % de notoriété po sitive sur le film. D'autres licences vont arriver, mais elles ne seront pas forcément destinées à un public jeune.

En effet, le 7 septembre dernier, un accord a litatif été signé entre Mercédes Benz et TDK Née diactive, portant sur l'utilisation exclusive de la licence automobile. Pour quel gent de comieu ?

Effectivement, cel accord concerne un jeu dont le support n'a pas été déterminé, mais qui de vrait concerner à 80 % la Xbox ou bien la GameCube, mais tout dépendra des contrats que l'on obtiendra. Le jeu est néanmoins en cours de développement et sera disponible en octobre 2002 (il est magnifique ) avec l'avai à 100 % de Mercedes Benz.



Lady Sia est une création originale sur GBA, qui narre les aventures d'une guerrière décidée à défendre son royaume.



Pryzm est prévu pour novembre 2001 sur PS2, avec une épopée baignée d'heroic-fantasy.

# Avec quels studios de développement vaillez-vous ?

Nous n'ayons pas de studios prédéfice des produits. C'est pour care de l'E3 étaient très importants pour no rencontrer des développeus l'ecusions de l'es plus approfondis que d'autres et de très l'echoses vont arriver, avec toujours cet l'itatif

Pouriant, et maigré les bonnes ventes c compagnent généralement un titre avec cence, on ne peut pas dire que la qualité : souvent au rendez-vous. Ca ne vous peur, question crédibilité ?

Ce sentiment risque effectivement de suivraprodults, mais de façon éphement de la la serle cas de Shrek, en fout oas au aveau. Le la sertégie commerciale parce que la la bénéficial du lancement du film et du lancement du la mais pour qu'un fier existe entre les seux la padoit être de bonne qualité pour perpétuer le la cess du film. On peut faire constance d'un estate et DreamWorks pour assurer un support manaling impressionnant.

Sony Computer Microsoft. Nintendo if America DreamWorks at Universal Studios os an abbreifo cement bon nombre de développeurs. La gross-machine marketing et comparciale na plus que aurelle reste: TDK Mediactive proposer a également detires avec une notoriété moins élevee mais tout aussi atmachis, sur GBC et GBA. No Rules Get Phat simulation de skata HXC et 2 jeux de plate formé, avenue, Lady Sia et Wendy la Sonciere, disponibles en actobre, afin d'élangir la gemme de ses produits avec toujours un credo la qualité. Affaire à suivre

# Shrek, le jeu

L'ogre verr beneficie grace a la Xbox, d'une qualité graphique impressionnante. Quand on sait que DreamWorks considère Shrek comme LE titre de l'année 2002 sur son catalogue, on imagine bien que la qualité se doit d'être au rendezvous. L'univers est celui de la plate-forme, avec 4 mondes, 12 niveaux et 36 missions agrementes de cet humour scatologique qui caractérise. Shrek puisqu'il devra roter ou pêter pour éloigner ses adversaires. Quelle classe !







Sur PS2, Casper le gentil fantôme vous entraîne dans les airs à travers son univers doucereux.



# VICES-110115 1105 MUNCHE VERTICES et gagüez le jeu de votre choix

18 Souhaitez-vous trouver, dans Joypad,

plus d'infos sur l'actualité des consoles

portables (tests de jeux, de machines,

9 Ce numéro de Joypad vous l'avez

Lu en entier ou presque

Lu en partie

Joypad a besoin de vous! Dites-nous ce que vous pensez

ae nous, en dien comme	Pas lu			previews) ?
en mal. Et allez, nous tirerons	19 Que pensez-vous des différentes		11000	Oui, j'en veux plus
Cit mai. Lt uncz, nous merons		ez-vous des ( de Joypad ?	ilπerentes	Mon, j'en yeux moins
au sort cinq d'entre vous.	1 40110465	note de lecture	note d*appréciation	Ne changez rien, c'est très bien comme ça
À la clé, pour les heureux élus,	Événement	/20	/20	
	Reportage	/20	/20	19 Souhaitez-vous trouver dans Joypad
le jeu de leur choix,	News Japon	/20	/20	plus d'infos sur l'actualité PC ?
tantas sanalas santas dur-	News Europe	/20	/20	Oui Non
toutes consoles confondues.	Business Pad	/20	/20	
YOUS ET OYPAD	Zique Pad	/20	/20	2 Vous connectez-vous sur le 3615 JOYPAD
	Saga des développeurs	/20	/20	Souvent Parfois lamais
Depuis quand lisez-vous Joypad ?	Netpad	/20	/20	Si oui, donnez une note de satisfaction
Moins d'un an	Top Rédac	/20	/20	
Depuis I à 2 ans	Test Lapping Europe	/20	/20	sur 20 au 3615 JOYPAD
Depuis 3 à 4 ans Depuis plus de 4 ans	Actu Game Boy	/20	/20	/20
Depuis sa création	Arcade	/20	/20	2 1 Vous connectez-vous sur le 3615 Cheat ?
	Astuces	/20	/20	Souvent Parfois lamais
À quelle fréquence lisez-vous Joypad?	Courrier des lecteurs	/20	/20	Junious Junious
Tous les mois	Joypad Achats	/20	/20	Si oui, donnez une note de satisfaction
6 à 10 fois par an	Zapping Japon	/20	/20	sur 20 au 3615 Cheat
Moins de 6 fois par an C'est la première fois	Côté Pécé Mode d'emplor	/20 /20	/20	/20
Cest la première lois	Supplément Soluces	/20	/20	22 En matière de jeu vidéo,
Vous êtes	Supported senses		1720	qu'espérez-vous trouver sur minitel?
Abonné	11 Trouvez-vous		es des tests	Des soluces et astuces
Non abonné	de Joypad so			
Es debens de more sombles de company	Trop dures Trop cool	i		Des concours
En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de Joypad ?	Juste comm	me il faut		Des infos
Une Une	Justic contri	ile ii iaut		Des dialogues
Deux	12 En général, ê	ètes-vous d'ac	cord avec	Vous n'allez pas sur minitel
Trois ou plus	les tests de J			
Aucune	Oui, toujou			Vous et les jeux video
Confliction of the confliction	Oui, presqu			The second of th
Quelle note d'appréciation (sur 20) donneriez-vous à Joypad ?	Une fois su			23 Quelle console possédez-vous
/20	Rarement	ar dour		et utilisez-vous régulièrement ?
Par rapport à il y a un an, lisez-vous Joypad	13 Trouvez-vous		nation donnée	PlayStation/PSone PlayStation 2 Nintendo 64 GameCube d'im
Avec plus d'intérêt	par Joypad so		hu. fiekte	Dreamcast Game Boy Advan
Avec moins d'intérêt	Tiable		eu nable	Game Boy Color Autres
Avec autant d'intérêt	14 Aimez-vous lin	e des infos sur l	'actualité d'une	
Comment vous êtes-vous procuré	console autre q	ue celle que vo	us possédez ?	24 Comptez-vous acquérir d'ici fin 2002
ce numéro de Joypad ?	□ Oui	<u> </u>	lon	Dreamcast Nintendo GameCube
Je suis abonné	15 Aimez-vous	line dans lora	and doe infoe	PlayStation 2 PC
Je l'ai acheté chez mon marchand de journaux	sur les consol		oau, des illios	PSone Ne sais pas
Une autre personne de mon foyer l'a acheté Un ami me l'a prêté ou donné	Oui	□ N	on	Xbox Pas d'autre console
D'une autre façon				Game Boy Advance d'icı fin 2002
	16 Aimez-vous			25 Achetez-vous des ions d'impart
Comment avez-vous connu Joypad ?	sur les vente	s des jeux (hi		25 Achetez-vous des jeux d'import américains ou japonais ?
Par des affiches	- Our	·	VII	
En regardant chez un marchand de journaux	17 Aimez-vous			Oui, souvent
Un ami m'en a parlé  Par un autre biais	sur l'économ	nie du jeu vid	éo?	Oui, parfois
, or an addit plans	Oui		ón	Non, jamais ou pratiquement jamais

8.6 Danvis combine de terror	36 Quels types de jeux préférez-vous?	42 Vous aliez au cinéma
26 Depuis combien de temps jouez-vous aux jeux vidéo ?	l'adore l'aime Mouais le n'aime pas	Moins d'une fois par mois
Moins de l'an	Jeux de rôle/aventure	Une fois par mois
De I à 3 ans	(Final Fantasy, Zelda)	2 à 4 fois par mois
De 4 à 8 ans	Jeux d'action/aventure	Plus de 4 fois par mois
Plus de 8 ans	(Resident Evil, Onimusha)	
	Quake-like	43 Vous possédez un téléphone mobile
27 Possédez-vous un micro-ordinateur?	(Quake, Medal of Honor)	Bouygues Telecom
Oui Non	Jeux de tir	Orange
Si oui, Pour Pour Aller	(House of the Dead, Time Crisis)	SFR
jouer travailler sur Internet	Jeux de course	Nomad Mobicarte
Un PC	(Gran Turismo, Colin McRae Rally)	SFR La carte
on riac	Jeux de baston 3D	Pas de téléphone mobile
28 Regardez-vous les DVD vidéo	(Tekken, Dead or Alive)	Too de telephone modite
(plusieurs réponses possibles)?	Jeux de baston 2D 🗀 🗀 🗀	44 Quel équipement audiovisuel
Sur une PlayStation 2	(Marvel vs Capcom, Street Fighter)	possédez-vous ?
Sur un lecteur DVD de salon	Jeux de sport	
Sur un PC ou un Mac avec un lecteur DVD-Nom  Je ne regarde pas de DVD vidéo	(FIFA, Virtua Tennis)	Chaîne Hi-Fi TPS
Je ne regarde pas de DiD video	Jeux de glisse	Télévision 16/9 Câble
29 Achetez-vous des DVD vidéo ?	(Cool Boarders, Tony Hawk, SSX)	Home Theatre Lecteur DVD de salon
	Jeux de musique	Magnétoscope Lecteur Mini-Disc
Plus de 3 par mois	(Bust a Groove, Parappa, Music)	Canal Satellite Lecteur MP3
I à 3 par mois		45 Combien de temps passez-vous
Moins d'un par mois	37 Achetez-vous des jeux en version	par semaine devant la télévision
Je n'achète pas de DVD vidéo	économique (moins de 200 F)?	(hors console de jeu) ?
30 Vous connectez-vous sur des sites	Souvent	☐ I à 10 heures
Web d'infos sur les jeux vidéo ?	Parfois	10 à 20 heures
Souvent Parfois Rarement Jamais	Jamais	Plus de 20 heures
www.joystick.fr		
www.overgame.com	fous et vas loisirs	46 Depuis que vous jouez, vous avez
www.gamespot.fr	20 Vens êtes	plutôt diminué le temps consacré à
www.gamespot.fr	38 Vous êtes	La télévision
www.gameone.net	Un homme	Le sport Le cinéma
www.gamekult.com	Une femme	Les sorties
www.goz.com	20 Our lâre ever veus ?	Les sorties
www.zonejeux.com	39 Quel âge avez-vous?	EUS SOFTICS
In a . goal com	De 12 ans à 14 ans	
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans	Yous êtes arrivé au bout de cette enquête ?
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans	
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ?
www.zonejeux.com Sttes d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?  Je compte acquérir	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ?  Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous vou-
www.zonejeux.com Stes d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?  Je compte acquérir dans les 6 mois  Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  1 Lisez-vous régulièrement d'autres	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ?
Stes d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?  Je compte acquérir dans les 6 mois  Memory Card  Manette analogique	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  10 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo?	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous vou- lez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
Stes d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?  Je compte acquérir dans les 6 mois  Memory Card  Manette analogique type "Dual Shock"	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous vou- lez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
Stes d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?  Je compte acquérir dans les 6 mois  Memory Card  Manette analogique type "Dual Shock"  Volant	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  49 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous vou- lez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
www.zonejeux.com Stes d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?  Je compte acquérir dans les 6 mois  Memory Card  Manette analogique type "Dual Shock"  Volant  Pistolet	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  4  Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l'an	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous vou- lez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
www.zonejeux.com Stes d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?  Je compte acquérir dans les 6 mois  Memory Card  Manette analogique type "Dual Shock"  Volant  Pistolet	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  4 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l'an	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous vou- lez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?  je compte acquérir dans les 6 mois  Memory Card  Manette analogique type "Dual Shock"  Yolant  Pistolet  Télécommande/Multitap  3 2 Combien de jeux possédez-vous	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l'an	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous vou- lez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?  Je compte acquérir dans les 6 mois  Memory Card  Manette analogique type "Dual Shock"  Volant  Pistolet  Télécommande/Multitap	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  Plus de 35 ans  40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis I an  PlayStation 2/20 Consoles+/20	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous vou- lez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?  je compte acquérir dans les 6 mois  Memory Card  Manette analogique type "Dual Shock"  Yolant  Pistolet  Télécommande/Multitap  3 2 Combien de jeux possédez-vous	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l'an  PlayStation 2/20 Consoles+/20 Jeux vidéo	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous vou- lez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?    je compte acquérir dans les 6 mois     Memory Card       Manette analogique       type "Dual Shock"     Volant       Pistolet       Télécommande/Multitap       3 2 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console ?	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l'an  PlayStation 2/20 Consoles+/20 Jeux vidéo Magazine/20	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous vou- lez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
Stres d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?    je compte acquérir dans les 6 mois     Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an  PlayStation 2 Magazine Consoles+ Deux vidéo Magazine Consoles Max Magazine Magazine Consoles Max Magazine	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?    je compte acquérir dans les 6 mois     Memory Card       Manette analogique       type "Dual Shock"     Volant       Pistolet       Télécommande/Multitap       3 2 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console ?	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  49 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- nellement depuis I an  PlayStation 2 Magazine Consoles+ De 25 à 34 ans Plus vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- nellement depuis I an  PlayStation 2 Magazine Consoles/20  Consoles Max Magazine Maga	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ?  Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?  je compte acquérir dans les 6 mois  Memory Card Manette analogique type "Dual Shock" Volant Pistolet Télécommande/Multitap  3 2 Combien de jeux possédez-vous sur votre principale console?  3 3 Combien d'heures par semaine jouex-vous en moyenne?	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- nellement depuis l an  PlayStation 2 Magazine Consoles +/20 Jeux vidéo Magazine Consoles Max/20 PSM2/20 Playbox/20	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez
Stres d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?    Je compte acquérir dans les 6 mois     Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  49 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- nellement depuis I an  PlayStation 2 Magazine Consoles+ De 25 à 34 ans Plus vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- nellement depuis I an  PlayStation 2 Magazine Consoles/20  Consoles Max Magazine Maga	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ?  Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.
Stres d'éditeurs de jeux vidéo  3  Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?    Je compte acquérir dans les 6 mois	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  4  Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- nellement depuis l'an  PlayStation 2	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !
Stes d'éditeurs de jeux vidéo  3  Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?    Je compte acquérir dans les 6 mois	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans   4  Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l'an  PlayStation 2	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !  Nom
Stres d'éditeurs de jeux vidéo  3  Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?    Je compte acquérir dans les 6 mois	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans   40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l'an  PlayStation 2/20 Consoles+/20 Jeux vidéo Magazine/20 Consoles Max/20 Playbox/20 Playbox/20 Playzone/20  41 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines ?	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !  Nom
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?    je compte acquérir dans les 6 mois     Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans   4 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l'an  PlayStation 2/20 Magazine/20 Consoles+/20 Magazine/20 Playbox/20 Playbox/20 Playbox/20 Playzone/20  4 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines ? Régulièrement Occasion- Pas lu Note	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !  Nom
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?    je compte acquérir dans les 6 mois     Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans   40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l'an  PlayStation 2/20 Consoles+/20 Lisez-vous régulièrement d'autres magazine/20 Playbox/20 Playbox/20 Playzone/20 Playzone/20  41 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines ? Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l'an	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !  Nom  Prénom  N° et Rue
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?    je compte acquérir dans les 6 mois     Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans   40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l'an  PlayStation 2/20 Consoles+/20 Ieux vidéo Magazine/20 Consoles Max/20 PSM2/20 Playbox/20 Playbox/20 Playbox/20 Playzone/20 Playzone/20  41 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines ? Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l'an	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !  Nom
Stres d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?    je compte acquérir dans les 6 mois     Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans   40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l'an  PlayStation 2/20 Consoles+/20 Jeux vidéo Magazine/20 Consoles Max/20 PSM2/20 Playbox/20 Playbox/20 Playzone/20 Playzone/20 Playzone/20 Playzone/20 Playzone/20 Playzone/20 Playzone/20 Première/20 Première/20 Première/20	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !  Nom  Prénom  N° et Rue
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an  PlayStation 2	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !  Nom Prénom N° et Rue  Ville Code postal
Stres d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?    je compte acquérir dans les 6 mois     Memory Card	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis I an  PlayStation 2	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !  Nom Prénom N° et Rue  Ville Code postaí Jeu que vous souhaitez recevoir
Stres d'éditeurs de jeux vidéo  3  Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console ?    Je compte acquérir dans les 6 mois	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  40 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l an  PlayStation 2	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !  Nom
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  4 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- nellement depuis I an  PlayStation 2 Magazine Consoles +	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !  Nom Prénom N° et Rue  Ville Code postal Jeu que vous souhaitez recevoir  Sur quelle console ?  Renvoyez le tout sous enveloppe affranchie à :
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans  4  Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis I an  PlayStation 2	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !  Nom
Stres d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?    je compte acquérir dans les 6 mois	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans   4 Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis I an  PlayStation 2	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !  Nom Prénom N° et Rue  Ville Code postaí Jeu que vous souhaitez recevoir  Sur quelle console ?  Renvoyez le tout sous enveloppe affranchie à : PROFIL ENQUÊTE JOYPAD
www.zonejeux.com Sites d'éditeurs de jeux vidéo  3 1 Possédez-vous les accessoires suivants pour votre console?	De 12 ans à 14 ans De 15 à 24 ans De 25 à 34 ans Plus de 35 ans   4  Lisez-vous régulièrement d'autres magazines consacrés aux jeux vidéo ? Si oui, donnez votre note de satisfaction Régulièrement Occasion- Pas lu Note nellement depuis l'an  PlayStation 2	Vous êtes arrivé au bout de cette enquête ? Bravo !  Ces quelques lignes sont là pour recueillir tout ce que vous voulez nous dire. Nous lirons tout, avec intérêt. Si l'espace ne suffit pas, n'hésitez pas à joindre une feuille de papier à cette enquête.  Voilà, vous n'avez plus qu'à nous indiquer vos coordonnées et le jeu que vous voulez recevoir !  Nom

# AMO 2 CHS 11 1 77 4 CHS -



Incarnez Rick! Vous disposerez d'un arsenal impre

# BON contre Ou

# MECHANT

De tonte façon, ce sera l'enfer...



Imhotep utilise la force brute airisi que des sorts puissants et dévastatours



Votre quête pour anéantir le Roi Scorpion vous mènera de Londres au Caire en passant par, les fabuleuses ruines d'Hamunaptra.

Vous voulez être méchant? Très bien. Avec Le Retour de la Momie, vous pouvez incarner le Bien avec Rick O'Connel ou le Mal avec Imhotep. Mais quel que soit le chemin que vous emprunterez, vous aurez à lutter contre des soldats sans âme, des guerriers d'Anubis et des babouins momifiés. Survivez à tout ça et vous en viendrez à combattre le Roi Scorpion. Priez alors pour qu'il existe une vie après la mort...







PlayStation 2 GAME BOY

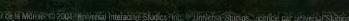








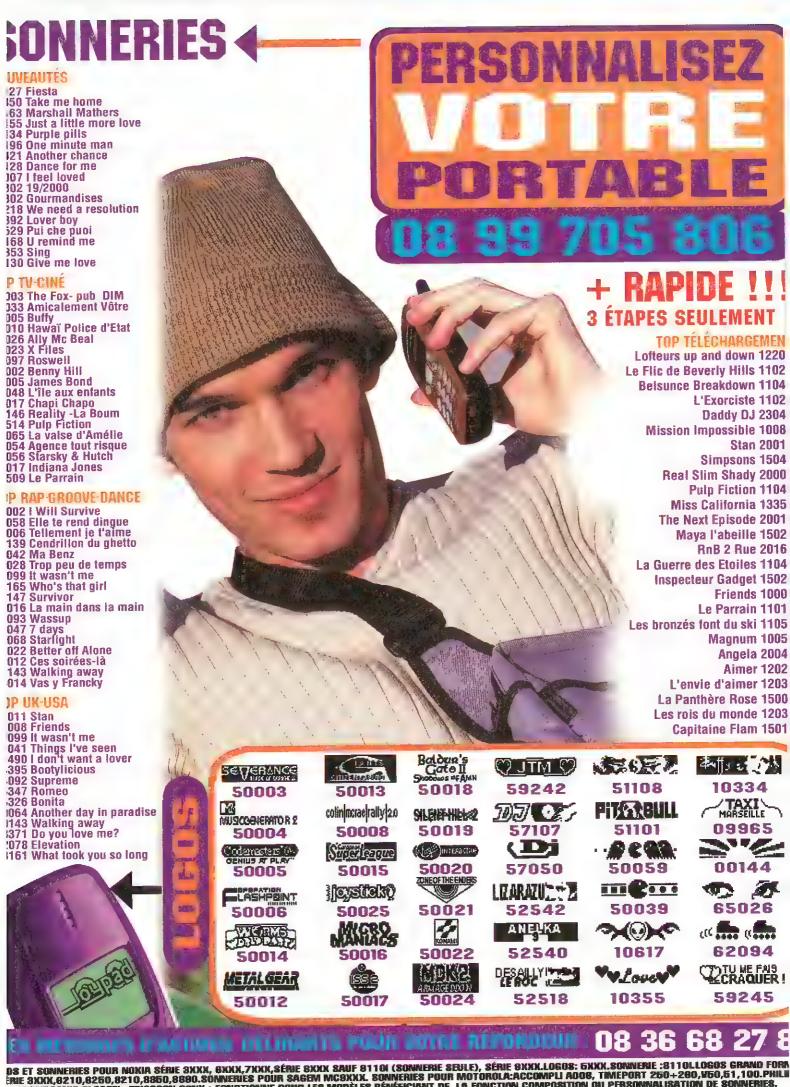








La Retour de la Monne C 2001 Enversal Interactive Studios Inc. 1º Universal Studios Licencie par Universal Studios Licensing (I) a. Tous droits reserves. 📭 et Playstation, sont des marques deposées de Soby Computer Entertainment, inc. NINTENDO 👁 GAME BDY 🖟 GAME BOY COLOR 🔍 and 🌑 sont des marques deposées de Nintendo Co. LED.



# Toutes les sorties japonaises et américaines

Forcément, la star de ce numéro de novembre, c'est la petite GameCube, qui a remporté tous les suffrages à la rédaction. Même si on ne peut pas tout à fait considérer Luigi Mansion, Wave Race et Super Monkey Ball comme des killerap incontournables, ces premières réalisations, en plus d'être techniquement très soignées, ont au moins le mérite d'être de vrais jeux (rahhh, les modèles physiques de Wave Race!). Incontestablement, la machine de Nintendo

dispose d'un potentiel énorme. Rassurant pour l'avenir. La PlayStation 2, de son côté, s'en sort bien, principalement grâce à Ico, un ovni aux allures de production indépendante intelligemment pensée et d'une beauté tout bonnement hallucinante. Et dire qu'aux « Zétazunis », Sony préfère soutenir des produits de seconde zone comme Twisted Metal Black. Décidément, les voies du marketing sont... vous connaissez la chanson.



# U.S.A. TODAY

Duelques grammes de finesse dans un monde de brutes ! Voilà bien le message que véhicule lco, une production où émotion et action se complétent en toute harmonie. Qui, je l'attendais. Qui, j'étais bien le seul. En oui, il s'agit bien d'un véritable chef-d'œuvre!



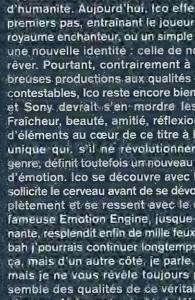
Même le système de sauvegarde se révêle astucieux. Ici, il s'agit de se vautrer littéralement dans un sofa de pierre. Classe.





Bucolique, techniquement impressionnant, trippant, Ico l'est incontestablement. Et s'il n'y avait que ça...

### n livre, une musique, un film, une rencontre, un sourire... un petit rien peut parfois faire basculer une vie, changer la perception des événements: Aujourd'hui, alors que le monde s'enfonce dans un engrenage tristement guerrier, il est reconfortant de constater qu'une équipe de développeurs nippons a su créer un bijou de sensibilité et d'humanite. Aujourd'hui, Ico effectue ses premiers pas, entrainant le joueur dans un royaume enchanteur, ou un simple jeu revêt une nouvelle identité : celle de nous faire rêver. Pourtant, contrairement à de nombreuses productions aux qualités plus que contestables, Ico reste encore bien inconnu et Sony devrait s'en mordre les doigts. Fraîcheur, beauté, amitié, réflexion, autant d'éléments au cœur de ce titre à la saveur unique qui, s'il ne revolutionnera aucun genre, définit toutefois un nouveau standard d'émotion, ico se découvre avec les yeux, sollicite le cerveau avant de se dévoiler complètement et se ressent avec le cœur. La fameuse Emotion Engine, jusque-la tatonnante, resplendit enfin de mille feux. Mouais, bah j'pourrais continuer longtemps comme ça, mais d'un autre côté, je parle, je parle, mais je ne vous révèle toujours pas l'ensemble des qualités de ce véritable chefd'œuvre. Alala, mais où al-je la tête...





Admirez la profondeur de champ, la qualité des environnements, les textures, tout, tout. aah c'est trop magnifique III

Les attaques des êtres de brume sont redoutables. 🚤 Votre dextérité sera mise à rude épreuve.

LIN	DT	ET	ICC	),
MÊN	SE !	CO	MB	AT

Pour schématiser à l'extrême, Ico s'apparente à une sorte de Prince of Persia baignant dans un univers 3D d'une richesse absolument sidérante. Au passage, pour ceux qui n'auraient pas suivi les episodes précédents sachez qu'Ico est un jeune garcon né avec des cornes de buffle (style Jamiroquai, en somme). Une caractéristique physique qui lui vaudra d'être enfermé vivant dans un temple maudit. Il rencontrera alors une étrange femme, baptisée Yorda, qui l'accompagnera alors dans son périple L'objectif : toujours rester ensemble pour s'entraider. Hum, là je me rends compte que

ie résume vraiment à la vitesse de la lumiere. Mais rassurez-vous, los nombreuses cutscenes en temps réel, traitées avec une certaine Miyazaki's touch, sont juste renversantes de classe et d'esthétisme et éclairciront vite toutes les zones d'ombre: Quoi qu'il en soit, d'un point de vue purement ludique, il faut bien admettre que les mécanismes de jeu se révèlent certes assez simples. mais divinement bien rodés. Ainsi, il s'agira de pénétrer dans un lieu, d'en trouver la sortie et de résoudre toutes les énigmes logiques vous permettant de vous y rendre den compagnie de Yorda. Un gameplay articulé autour d'éléments de plate-forme, de réflexion, d'adresse et bien évidemment quelques combats contre de superbes êtres de brume (un effet assez renversant, d'ailleurs) qui rythmeront le tout. Les environnements traverses sont si vastes, et pour la plupart si enchanteurs, que l'immersion s'effectue en une poignée de secondes. Le style graphique dispose d'une patte très personnelle utili-

Ico	
Editeur	Sony C.E.A.
Dispo. furape	Mars 2002
Genro	Labyrinthe 3D
Nore de joueurs	
Sauvegardes 🐪 📜	Out
Niveaux de difficulté	Aucun
Dittiedité	Progressive
Continues	Sauvegarde
Speider	Trip metaphysique
Existe sur Dan	s vos rêves les plus fous
Compréhension de la	langue Inutile

# Une histoire sans fin

Si peu de place et tant à dire. En supra-vrac, sachez donc que la fin du jeu est juste excellente, se concluant même de manière totalement inédite. Que les cut-scenes, réalisées avec un souci d'esthétisme impressionnant, dévoilent un scénario progressivement bien plus sombre qu'il n'y paraissait. Que, je sais j'me répète, les animations déchirent grave et que la jouabilité est parfaite l' Quant au jeu de caméra (travellings somptueux, jeux de focus, de contre-plongée, etc.). il s'avère ultra-complet, puisque le stick analogique droit permet de zieuter presque à 360° et à R2 de zoomer à n'importe quel moment! La grande classe.



# Envoûtant, émouvant, trippant, inoubliable

ant une gamme de couleurs assez réduie, mais servant à merveille le ton du jeu. on côté embrumé, un peu éthéré. Dans in registre médiéval, saupoudré de touches eeriques, le monde d'Ico regorge de écors variés, par instants accueillants et ensorcelants (cours d'eau, petit jardin où e soleil danse avec les feuilles des arbres), arfois plus sombres et menaçants (cryptes ugubres, tunnels plongés dans la pénomore, grottes aux boyaux torturés). Sans publier le colossal travail effectué sur la estion des éclairages, de la brume volunétrique, la dispersion des fluides et surout la finesse des textures qui parviennent donner un caractère organique à la pluart des lieux. Une immersion qui doit aussi eaucoup à l'ambiance sonore saisissane de réalisme. Accompagné par le bruit du ent, escorté par l'écho de vos pas sur la oche, survolé par le gazouillis des oiseaux. erce par le crépitement des torches, touhé par le doux chant des torrents, vous voluez comme dans un reve...

# JOUER A RÊVER

a frustration: un sentiment banni de l'uniers d'Ico. En effet, pour notre plus grand laisir, l'habillage n'a pas pris le dessus sur e contenu et la jouabilité s'avère tout simlement parfaite. Riche, parfaitement intuive et surtout dotée d'une souplesse rare, ous aurez par exemple toujours la possiilité de vous raccrocher au dernier moment u d'appréhender un même obstacle sous lusieurs angles. La palette de mouvements mpressionne tout autant. Les animations 'enchaînent comme jamais, tant et si bien

# lco, une aventure où le rêve devient réalité

Enchanteur et vivant, chaque decor peut être considéré comme un personnage à part entière.







> Certains passages se révèlent assez sombres mais la gestion des éclairages apporte toujours un rendu somptueux.



Jusqu'à la fin, le langage de Yorda restera une énigme... mais certains regards se substituent aisément aux paroles.

que vous aurez vraiment l'impression de voir évoluer de « petits hommes ». Franchissant la barrière du langage, il suffira d'un regard, d'une main tendue, d'un appel au secours, pour que, calmement, progressivement, une véritable complicité s'installe entre les deux enfants. Fragile et maladroite. Yorda l'est incontestablement. Mais incapable de briser les sceaux maléfiques, lco ne peut se passer de cette femme aux traits délicats, aux expressions elfiques » Il s'agit d'amitié, certes, d'entraide et de survie aussi. Devant nos veuxà tâtons, ce petit couple évolue avec plus ou moins de facilité. Difficile de ne pas se laisser envoûter par le ballet qui s'opère. Chaque personnage dispose d'une personnalité, aisément perceptible à travers' un élément simple : sa démarche ! Yorda gravit les échelles un barreau après l'autre. jette un regard inquiet des qu'elle percoit le moindre bruit suspect, tandis qu'Ico court à en perdre haleine, effectue d'impressionnants sauts, se balance sur une chaîne suspendue à plusieurs dizaines de mêtres du sol... Le plaisir simple de se plonger dans une aventure certes un peu courte (compter une dizaine d'heures de jeu), mais tellement poétique, tellement accrocheuse que vous ne l'oublierez jamais. Ico devrait attirer un public nouveau, probablement moins bourrin, plus féminin. C'est là une nouvelle preuve de son génie.

Gollum



LES SORTIES JAPON

# Luigiés John Monsion





Pour capturer la grand-mère, il faut aspirer ses pelotes de laine et lui envoyer dans la face l Fourbe mais efficace !

Pour la première fois de son histoire, Nintendo a lancé une console sans un seul jeu « Mario » disponible le jour de la sortie. C'est donc muni d'une dérogation intrinsèque que Luigi va tenter d'essuyer les plâtres, après des années de second rôle.

ouvenons-nous avec nostalgie du vieux show télé américain « Super Mario Bros », dans lequel deux acteurs de sitcom grossièrement maquillés, Italoaméricains de pacotille, se bâfraient de pizzas devant un parterre de guest stars aussi prestigieuses qu'Elvira ou Ernie Reyes Junior l'A cette époque benie ou les jeux vidéo étaient encore obscurs et les jeux import timi-dement disponibles sur PC Engine ou Megadrive, on pouvait déja voir que Mario avait autorité sur son frère. En effet, l'acteur

qui incarnait le plombier trouvait toujours des solutions à de grands problèmes (déboucher un tuyau avec de la sauce tomate), tandis que le contrepoint comique de cette dramaturgie venait de Luigi et ses interventions puériles (recherche de fromage, prêt de sa tête pour de providentielles baffes et autres tapes avilissantes). Aujourd'hui, tout a changé : le petit frère brise les chaînes de l'entrave fraternelle pour prendre son envol. Mais la vraie raison, finalement, c'est que Miyamoto était grave à la bourre pour son Mario Sunshine.

# LA MAISON DES AMIS

Lavantage de s'appeier Miyamoto, c est que Fon peut faire (ou produire, voire donner son avai) à n'importe quoi. « C'est quoi cette course d'éponges ? C'est un projet de Shigeru Mivamoto | - Ah mortel | Proposer donc qu'un second rôle endosse le premier pour aller sauver une superstar en mauvaise posture est donc surprenant, en soi. Pourtant, telle est votre mission dans ce jeu : incarner le très verdâtre Luigi et aller sauver Mario retenu contre sa volonté dans un manoir où le ménage n'a pas été fait depuis des lustres. Mais pour qu'un leu vidéo fonctionne, il faut une problématique, représentée généralement par des ennemis «relous », ici des fantômes invulnérables. Votre seul moyen de les affronter sera, comme vous le savez déjà, de les aspirer. Vollà, Luigi Mansion sera donc un jeu dans lequel on parcourt un manoir pour aspirer des fantômes. Un peu réducteur, non ? Normal, car autour de ce principe simple, Luigi Mansion parvient à bâtir quelque chose de beaucoup plus complexe et profond que ce qu'on pouvait supposer. N'oublions tout de même pas qu'il s'agit d'un produit portant la » patte » Nintendo. Et là tout est dit.

### QUANT À LA MONOTONIE.

Lors des premiers pas dans Luigi Mansion, la principale préoccupation venant. à l'esprit sera de «maîtriser le personnage». Complices de cet apprentissage, les ectoplasmes qui veulent votre peau dans les premières pièces ne seront pas très coriaces, ce qui vous per-

Un autre acte gratuit qui impressionne toujours autant : aspirer les nappes et autres tissus. Cela calmera votre volsin qui ne jure que par le PC.



Luigi Mansi	on
	Nintenda
ispo. Europe	1 <sup>er</sup> semestre 2002
ent)	Action/reflexion

Sauvegardes Oui (3 blocs). Hiveaux de difficulté 7

yeric Facile atmut Illimités

Existe sur Rien d'autre ! Compréhénsion de la langue Appréciable







mettra de devenir un as de l'aspirateur. À ce propos, la manette GC est tout simplement fantastique ! Les &L» et «R» analogiques sont ultra bien pensés et les autres « sticks » très laciles d'utilisation. Très vite, le principe du eu prend forme : pour pouvoir capturer des iantômes, Luigi devra trouver leur point faible On pourra donc séparer les fantômes en plusieurs catégories. Dans la première, on trouve les petites frappes. Rencontrés dans les couloirs sous forme de rats ou de chauves souris fluo, il suffira de les aspirer sans aucune autre forme de procès. Dans la seconde. on met les fantômes communs. Ceux-ci devront se prendre le faisceau de la lampe torche dans la tronche, afin d'être surpris, puis aspirés. Une troisième catégorie, enfin englobe les fantômes à énigmes. Chacun d'eux est assigné à une pièce du manoir, et avant de pouvoir les aspirer, il faudra trouver a solution d'un puzzle quelconque en rapport avec leur environnement. La catégorie suirante concerne bien entendu les boss de fin le niveau, relevant elle plus de l'action pure

# ELLE EST FANTOMATIQUE I

uigi Mansion s'apparente donc, dans sa strucure intrinsèque, à un simple Resident Evil pas ore du tout à la sauce Nintendo. On proresse dans un lieu clos, où la résolution l'énigmes, ainsi que les combats, permettent 'accéder à des endroits auparavant inacessibles car nécessitant une clé! Et proporionnellement à l'avancée dans le jeu, la uissance des ennemis grandit : il faudra de ilus en plus de maîtrise pour pouvoir s'en léfaire. Un jeu à la structure bien répétitive onc. Heureusement, c'était sans compter le on sens de chez Nintendo, qui nous a enroé tout cela d'une énorme couche de chocoat ludique que l'on retrouvera à chaque instant e son parcours. Première hallucination colective de vos deux yeux : le décor est entièement interactif. Que ce soit à l'aide de vos nains ou de l'aspirateur, vous pouvez toucher tout (mais pas les prendre, hein !). Les ustres, les bougies, les vases, les fauteuils... out ! Bien entendu, on déniche de petits tré ors, des bonus, de la vie ou même des pièces ecrètes fourbement dissimulées, ce qui vous



Avant toute chose, faites connaissance avec le professeur Oya Mâ. À chaque début de partie, il vous proposera d'aller au manoir, de vous entraîne; ou encore de visiter la galerie de fantômes capturés.



donnera une raison supplémentaire de fouiner comme une truffe ! Le souci du détail. évident à chaque seconde, est complètement fou! Peut-être même plus poussé encore que dans Shenmue, car ici, Nintendo ne s'est pas ancré dans la réalité et se permet des délires idiots, comme des plantes qui donnent du fric lorsqu'on les arrose, par exemple. Le piège, ce serait effectivement de prendre Luigi Mansion comme un jeu d'action que l'on traverse et termine en 7-8 heures. Combien de gens l'ont ainsi « torché » avant de s'avouer décus de la courte durée de vie du titre, avant de s'apercevoir. en discutant avec d'autres plus pointilleux (NDTraz : comme moi, héhé), qu'ils avalent raté une partie des choses à faire. Les trous de souris, les miroirs téléporteurs, les plantes à arroser, les effets personnels de Mario à retrouver, etc. Toutes ces petites choses qui rendent le joueur heureux d'avoir épluché tous les murs avec sa Game Boy Horror

# UNE SUPER VITRINE TECHNIQUE

(voir l'encadré du même nom).

Proposer à ses utilisateurs une interactivité totale demande de gros efforts de réalisation. Aspirer une nappe ou un rideau de douche en 3D ne sont pas les trucs les plus Plus tard dans le jeu, vous rencontrerez des fantômes de glace, de feu ou d'eau. Pour les contrer, Luigi devra donc trouver des éléments adéquats à faire cracher a son aspirateur. Inutile de dire que les effets de « glou » et de « burning tuent la gueule.



# La Game Boy Horror

La Game Boy Horror sera votre outil indispensable pour l'aventure. C'est elle qui vous indiquera combien d'argent vous avez amassé, l'endroit du manoir où vous vous trouvez, et qui vous permettra aussi de voir ce qui ne peut être vu, comme des fantômes cachés ou encore des trous de souris dissimulés derrière le décor. Ces derniers vous mèneront dans des salles secrètes remplies de substantiels bonus, bien entendu...







rigolos à programmer. Bonjour les algorithmes I Sans parler bien entendu des effets d'ombre et de lumière, l'un des points (très) forts de Luigi Mansion. L'éclairage des surfaces, des objets, par la petite torche du napolitain flippe, est tout simplement siderant. Plus que réaliste, on dira cependant qu'il est incrovablement fidèle au rendu d'un éclairage auquel nous avaient habitués les grands dessins animés (Disney, Miyazaki) techniquement supérieurs, à savoir une propagation diffuse et très douce de jeux d'ombres. Cette netteté non-naturelle dans l'ombre en rajoute encore dans le côté « studio Pixar » déjà atteint par un jeu graphiquement supé rieur à tout ce que l'on connaît. Bien entendu, la finesse des graphismes (n'hésitez d'ailleurs pas à investir dans une prise S-Vidéo, ou mieux, RGB; c'est le jour et la nuit par rapport aux câbles C-INCH) est naturellement complétée par une palette de couleurs

# 7 705

Ne jamais sous estimer les fantômes, qui peuvent se cacher n'importe où, même dans les lustres. Et puis, cela vous donnera l'occasion de mater l'incroyable gestion des éclairages

bien plus riche que ce que l'on a l'habitude

de voir ailleurs. Les murs gris ou marrons « bois pourri » jurent avec les teintes oran

gées diffusées par la lampe, tandis que Luigi

arbore un très joli teint rose et des fringues

d'un vert flashy. Entouré, cela va de soi, de fantômes transparents, fluorescents et polymorphes. Non, y a rien à redire : graphique-

ment, Luigi remet les pendules à l'heure. Quant au son, c'est une merveille. Un theme

musical entêtant, repris à diverses sauces par

Luigi, qui le siffle, le chante, le marmonne.

Une ambiance flippante, à base d'éclairs, de

craquements et de bruits. Cette dernière touche auditive fait que Luigi a l'air veritable

Ca ne sert à rien, mais tout le monde le fait en pressant sur le bouton A Luigi appelle son frère, Maaarioooo [ \*, d'une vingtaine de manières différentes selon son degrè de flippe ! -







→ Une fois que les plombs ont sauté, rendez-vous dans la penderie pour y découvrir un majordome idiot qui détient la clé de vos ennuis.

# Un objet vital : l'obacuum

Jeu de mots entre « obake » (fantôme, en japonais) et « vacuum » (aspirateur), cet engin hors du commun aspire, mais recrache aussi! Il vous sera donc possible, grâce à lui de souffler le feu pour allumer des torches arroser des plantes pour faire pousser de la thune ou encore aspirer des tas de sable qui vous empêchent de passer







# J'EN PRENDIAL POUR UN DOLLAR!

ment « vivant ».

Luigi Mansion tient donc toutes ses promesses sur GameCube. Peut-être pas en termes de « titre fort » ou de « longévité» mais en tout cas, la démonstration technique est réelle et l'aspect ludique entraînant. Nous sommes en effet face à un jeu qui ne perd pas de son interêt, malgré un souci du détail évident et une maîtrise technique sidérante. La tendance, jusqu'à présent, a toujours été de nover un jeu plat sous des tonnés de délires visuels. Cette fois, c'est le contraire, et la poudre aux yeux n'est la que pour sou ligner une richesse qui n'ira, on l'espère, qu'en grandissant avec les titres à venir, maintenant que Nintendo possède une machine capable de rivaliser avec les meilleures.

Gree



Dans les pièces à l'étage, quelques éciairs viennent égayer la pièce et, accessoirement, faire la démonstration de la puissance de calcul de la console. Matez-moi ces ombres !!!





De nouvelles sensations analogiques pour la nouvelle génération de simulation automobile



# 2 jeux en 1 : 36 missions et 30 courses

- ntelligence artificielle compétitive et réaliste 💮 🔾 38 véhicules mythiques à débloquer
  - @ Dégats et checs impactam, immédiatement, votre conquite
  - 2 1 à 2 joueurs 0 5 modes de jeu et des cascades inédites









# GAGNEZ UNE LOTUS ELISE l'une valeur de 210 000 FRS\* du 31 Octobre 2001 au 15 Janvier 2002

l'une valeur de 210 000 FRS\* du 31 Octobre 2001 au 15 Janvier 2002 en appelant le **08 36 68 94 95\*\* et retrouvez chaque semaine sur** irbo.fr les 2 joueurs sélectionnés pour la grande finale Lotus challenge

iic le glement ou leurest de loss finez Marce saragones: huissier de justice / Paris et neut eure envoys sur simple demande.

BLCV | ancours Lotes Callenge | Paris Andrews | 27606/25NIFRES | 1826-329 230













# Wave Race Blue Storm

Rien que pour vous, chers lecteurs [enfin, un peu pour moi aussi, j'avoue], j'ai passé plusieurs jours chez moi à ne faire qu'une seule chose : jouer à Wave Race Blue Storm... Comment ça c'est triste ? J'me donne à fond et voilà les remerciements... En tout cas, voici un compte rendu super complet, faites-en ce que vous voulez, bande d'ingrats!



Sur le circuit Aqua Maze (Venise en fait).
il est possible de couper certains virages, comme le le sautant par-dessus cette terrasse !

- V = 400	The state of the s		42 Th.
	-		
يد الكيالية			- 1
A Carlo			and a contract of
	A COL		
1		27.	- 10
i ma			
	1-7	4 3	To reposition in
1	Jan		
N .	4	-4 L	~
N	-SA	THE REAL PROPERTY.	
			Grander Tolling
	150000000000000000000000000000000000000	Ave Nov.	2
			2



Dave Mariner est le plus rapide de tous les riders... Gardez votre boost à fond pour toute la course et soyez régulier!

l'époque, je me souviens avoir carrement adoré le premier Wave Race sur Nintendo 64... Ce jeu de jet-ski, qui faisait partie des très rares cartouches dis ponibles peu après le lancement japonais de la console, avait vraiment beaucoup de plaisir et de fun à offrir au joueur que j'étais. En termes techniques, il faisait aussi office d'ambassadeur de la puissance que pouvait délivrer la 64 bits de Nintendo. Souvenez-vous : representer dans un jeu video, et d'une manière aussi réaliste, l'apparence, la densité et les mouvements de l'eau était une veritable prouesse de la part d'un dévelop peur. Eh bien cing ans plus tard, presque jour pour jour d'ailleurs, l'histoire se répète! La GameCube vient de sortir au Japon, avec seulement trois titres de lancement, et pas beaucoup plus dans les plannings des tous prochains mois. Mais avec un Wave Race nouvelle version, fout aussi fracassante qu'à l'époque! Cette édition, sous-titrée « Blue Storm », nous donne une nouvelle fois la preuve irréfutable du talent des équipes de Nintendo en genéral, et de celle nommée « Nintendo Software Technology Corporation » en particulier. Cette team basée aux États-Unis nous offre un nouveau bijou de jeu de course aquatique, fichtrement bien réalisé d'abord, et surtout diaboliquement fun!

## WELCOME BACK!

En ce qui concerne le fond du jeu, on ne trouve dans cette nouvelle version de Wave Race que très peu de véritables surprises. Quelques petits changements dans le système, une énocorme différence graphique et technique, des anciens et de nouveaux pilotes... En fait, tous les éléments ont été pousses aussi loin que possible pour rendre l'expérience encore plus impressionnante, trippante et fun qu'avant. Inutile de conserver un quelconque suspense plus longtemps : de tout point de vue, ce nouvel opus represente quand même une totale reussité! Le jeu est loujours divise en 4 modes principaux le mode Championship pour les courses en competition avec 7 concurrents (contre 3 sur N64), le mode Time Attack pour choisir un parcours en particulier et tenter de battre les records de temps, le mode Score Atlack pour battre encare des records, cette fois en faisant des

# Wave Race Blue Storm

vvave kace bi	ne Pioriii
(Edition)	Nintendo
Disun, tarage	Printemps 2002
Quire	Course de jet-skis
Nore de jauenra	1 a 4
Sauvinsi 925	Oui (12 blocs)
Hiveaux de difficulté	Aucun
Difficulte	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Sugnat	
Existe sur	Rien d'autre
Commentensian de la langu	e Inutile



ricks, et le mode Multijoueur, qui inclut les courses normales et les concours de tricks pour 1, 2, 3 ou 4 joueurs simultanément. En olus de tout ca, une sequence d'entrainement vous permet d'assimiler tous les points relaifs au gameplay, tandis qu'une option « Free Run vous propose de vous balader, tranquille, dans l'une des 8 maps du jeu pour faire de la reconnaissance, ou même trouver des passages secrets... Oui oui, j'ai bien dit « maps car chacun des décors du jeu peut désormais offrir plusieurs courses différentes, tant ls sont vastes (la plupart, tout du moins). Les bouées de slaloms sont simplement placées différemment, d'un mode de difficulté à l'autre Et ne voyez pas là une façon un peu fourbe d'augmenter artificiellement le nombre de circuits, hein, parce que ces maps sont justement assez grandes pour que vous ne voyiez pas du tout les mêmes portions de décor d'une course à l'autre ! Ainsi, Wave Race Blue Storm (WRBS) propose 8 environnements différents, pour un total de 19 circuits.

# LINESAMIULA) TARFATILMENT SEGLE

Par rapport au premier épisode, les commandes n'ont donc quasiment pas changé : un bouton pour accelerer, un autre pour s'accroupir (utile pour prendre de la vitesse ou ne pas trop rebondir sur les vaques), tandis que le stick analogique de l'excellente nourelle manette dirige le jet. Rien de neuf, alors ? Bah si, minute papillon : il est désormais pos-sible d'utiliser les boutons R et L pour se pencher violemment ou non (merci l'analogique) vers la droite ou la gauche. Ça permet non seulement d'appuyer les virages, mais aussi d'équilibrer plus facilement son corps dans es slaloms, dans les vagues violentes, après in choc, etc. Il est aussi toujours possible de prendre des virages encore plus serres, en nettant le stick vers le bas pendant une manœuvre. Grâce à cela, et en jouant un peu vec l'accélérateur, il devient possible d'efectuer des demi-tours violents et instantanés, où encore de s'amuser en tournoyant sur place... Mais là, c'est vraiment rien que pour la frime. Concernant le système de jeu,



les performances du jet augmentent et diminuent toujours selon que vous passez correctement ou non une bouée. Le principe est symbolisé par cinq indicateurs au bas de l'écran: La nouveauté réside ici dans la possibilité de déclencher un gros turbo de la mort, qui vide la jauge d'un coup d'un seul, mais vous permet en revanche de griller quelques places si vous l'utilisez intelligemment... Cela ajoute un aspect technique au gameplay, puisqu'il sera par exemple utile de déclencher l'accéleration Juste avant de griller une bouée bien placée, histoire de couper comme un gros porc une trajectoire genante ! Il est aussi recommandé d'utiliser les turbos lorsque le tracé vous permet de remplir à nouveau les indicateurs de performance pendant l'acceleration, et la, ca devient une question d'optimisation... Des tricks peuvent également être lancès à tout moment, pour avoir la classe bien sûr, mais surtout pour remplir ces indicateurs de performance, Puisqu'on parle figures d'ailleurs, sachez que les possibilités sont beaucoup plus nombreuses qu'avant (surtout en aerial) et toujours aussi originales! Mais la vraie nouveauté de WRBS vient tout de même des météos proposées. En fait, chaque course pourra être faite sous 5 conditions soleil, soleil/nuages, nuages/pluie, pluie et enfin orage. Chacun des trois championnats étant respectivement divisé en 5, 6 et 7 jours, des prévisions météo vous informent avant chaque étape des conditions cli-



Il est bien pratique de tirer son épingle du jeu dès le départ d'une course... Appuyez sur l'accélérateur quand le feu passe au vert pour « turboter » l

# Futures compétitions...

En me baladant sur les forums dédiés à WRBS, le suis tombé sur une sorte d'astuce.. Dans l'écran des options, en appuyant sur Z + X + Start, un menu « Password » apparaît ! Un ou deux jours plus tard, sur le même forum, un mec poste un premier code à entrer dans ce menu (J784WMHF) Hop, j'essaye le truc, le jeu accepte le mot de passe et se met à loader un challenge spécial! Le but de ce dernier : battre un record de temps sur Ethnic Lagon en Easy Veni vidi vici, je plie le truc et on me file un nouveau password, mais ce dernier tient sur 3 lignes, impossible à entrer dans le fameux menu, donc. Après quelques recherches, j'ai fini par comprendre le principe . en fait, Nintendo donnera de temps en temps des mots de passe pour que les joueurs puissent participer à des challenges plus ou moins difficiles. Le code sur trois lignes que le jeu vous file pourra être renvoyé à Nintendo (sûrement par le brais de leur site Internet), pour ensuite leur permettre d'analyser votre temps et de publier un classement! Encore une idée qu'elle est bonne, bravo!



Sous l'orage, les circuits changent complètement et les sensations sont décuplées

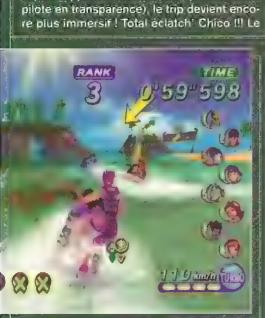




matiques des trois jours à venir ! Sachant qu'une course sous l'orage rend l'eau difficile à dompter (grosses vagues), que la brume gâche la visibilité, etc., vous devrez faire des choix et sacrifier par exemple les tracés que vous connaissez le mieux pour les jours difficiles! Il faut savoir aussi que les situations degradées peuvent au contraire rendre les courses plus faciles, comme dans le cas de la pluie sur Aspen Lake, qui augmente le niveau de l'eau et immerge certains rochers d'ordinaire trop genants par beau temps! Les circuits changent vraiment du tout au tout, selon les dégradations météorologiques... Un principe excellent, une idee franchement géniale I

# DES SENSATIONS GRISANTES!

Brei, cette jouabilité est simplement parfaite, du Nintendo tout craché! Grace à elle, vous profiterez de sensations juste extraordinaires, que vous découvrirez petit à petit. en jouant et en progressant dans les championnats. Contrairement au premier opus, le niveau de difficulté a été nettement revu à la hausse : le pilotage, plus instinctif que jamais, est aussi beaucoup plus subtil et réaliste ! Il faut un petit temps d'adaptation pour s'y faire vraiment (la marge de progression est surprenante), mais une fois maîtrisé, ce satane jet devient une source immédiate de fun et de sensations fortes! Le travail des développeurs sur le moleur physique est vraiment impressionnant, au niveau de la flotte bien sur, dont les vagues vous déportent, vous ballottent et vous envoient en l'air, mais tout autant au niveau du jet-ski lui-même, dont on percoit vraiment les mouvements, les limites « d'adhérence »... Tous ces éléments rendent le pilotage nerveux et carrément jouissif. En situation de course, on lutte contre 7 concurrents véloces, mais aussi contre les caprices de l'eau! En plus, lorsqu'on découvre la vue la plus rapprochée des 4 (celle présentant le



Comme dans le premier opus, le Dolphin Park est un circuit à part, non-praticable dans le championnat





Ce circuit est une copie conforme de l'un de ceux de la version N64... Comme ça vous pourrez vous amuser à comparer l

jet décoile et replaque violemment, des gouttes d'eau s'écrasent sur la caméra, le pilote se penche de droite à gauche avec des animations parfaitement décomposées, on lance des turbos... Les courses ont un rythme et une intensité vraiment incroyables l'ées vibrations du paddle GameCube font en plus parfaitement leur boulot; elles sont tellement bien placées qu'on finit par en profiter sans vraiment s'en rendre compte... On est complètement « dedans », vous dis-je!

# PUT... C'EST MA-GNI-FIQUE!

l'insiste sur ce mot... Parce qu'en général, le premier contact visuel n'a pas toujours été super concluent pour ceux qui ont vu tourner WRBS, alors que ça tue grave la gueule! En photo pour vous, j'imagine que ça donne encore moins... Mais il faut vraiment s'attarder - et sûrement même prendre le pad en main - pour se rendre compte de la qualité exceptionnelle de la réalisation. Les couleurs. très vives, ne donnent certes pas une impression photo-réaliste, mais les décors sont vraiment chargés en détails, la modélisation est fine, les animations excellentes... Et puis, evidemment, au niveau de la flotte, c'est carrément une grosse claque en pleine tronche ! Contrairement a Splashdown sur PS2 (cf. test dans ce numero), qui affiche surement un meilleur effet sur les photos, l'eau propose ici une vraie dynamique de mouvement, un moteur physique complétement dement, qui tient compte de chaque paramètre pour modi-





Petit raccourci en perspective : après ce saut, vous pourrez passer en sous-marin sous le ponton.

A gauche sur le menu du championnat, vous pouvez consulter les previsions météo des 3 jours à venir. Choisissez bien l'ordre dans lequel vous allez faire les courses!





Avant de sélectionner votre personnage, vous pourrez changer la couleur de ses vêtements et modifier les statistiques du jet en appuyant sur Z. fier les mouvements de l'eau et du jet avec un réalisme saisissant ! Sous la pluie ou l'orage (ma situation préférée !), on se retrouve dans des creux gigantesques, avec des gouttelettes qui s'écrasent sur l'écran, des gerbes d'eau, d'énormes vagues qui vous déportent. À y regarder de plus près, vous remarquerez aussi de splendides effets de transparence et des reflets en temps réel juste parfaits. Bref, ne vous laissez pas forcement influencer par vos premières impressions sur la réalisation : même s'il ne paie pas de mine de prime abord, WRBS est au final magnifiquement concu

# AUTHOR SHOWN PRUNCTED

Bah oui, je suis un peu obligé de finir sur quelques petites notes négatives maintenant. Question gameplay tout d'abord, juste un petit ruc embétant : votre jet se retrouvera de temps en temps coince contre un mur ou sur ın quelconque élément du décor. Dans cerains cas, il faudra carrément lutter pendant olusieurs précieuses secondes pour s'en sor ir, ce qui peut s'avérer très, très gênant et inervant. Nous avons également noté juelques raientissements, rares certes, mais s existent. Ces derniers ont souvent lieu aux nêmes endroits et sous certaines conditions limatiques... Des broutilles jusque la, me lirez-vous, compte tenu du fun, des sensaions et de l'excitation que peut offrir le jeu lais il y a un peu plus grave, question chalenges, WRBS ne propose que 3 championats différents au total! Ils sont bouclés assez apidement et le joueur se retrouve finalenent sans savoir quoi faire. Il y a bien le Time ttack, le Score Attack et le mode Multijoueur qui tourne à la perfection, au passage), mais expérience solo s'avère au final assez frus-

700

Les sensations offertes par WRBS sont vralment exceptionnelles Dommage que la durée de vie soit si courte, intrinsèquement parlant.

trante... Lorsqu'on finit par maitriser à la perfection ce satané jet il n'y a plus aucun challenge à relever! Une durée de vie un peu trop réduite a notre goût, pour faire court. Mais bon, de là à passer à côté de cette merveille de jeu de course, faut pas exagérer ! Dans son genre WRBS est simplement l'un des meilleurs jeux auxquels j'ai pu m'essayer! Le fun est omni présent, la conduite est subtile, la realisation exemplaire et les sensations exceptionnellement fortes, vraiment... Même pas besoin d'être un fan de jet-ski, tout joueur normale ment constitué saura l'apprecier à sa juste valeur. Foncez si vous avez la chance d'avoir une GameCube !

Jula







Dans certains décors, le travail sur les reflets et les transparences de l'eau est impressionnant.



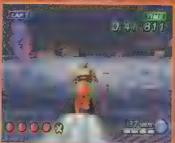


# Et le mode Tsunami ?

Après avoir fini le jeu dans tous les sens, je suis au regret de vous annoncer l'absence du fameux mode « Tsunami », dont on avait pu entendre parler à l'époque des Previews de WRBS.

Trois solutions : soit l'idée a été complètement abandonnée, soit le mode pourra être délocké par un code dans le menu password, soit il s'agit simplement de la cinquième condition climatique (orage) proposée pour chaque circuit.













À l'heure où SNK n'est plus que l'ombre de lui-même et où la Neo Geo s'enfonce lentement dans les abîmes insondables de l'oubli, nous accueillons avec une certaine émotion l'adaptation d'un nouveau fatal Fury sur Dreamcast. Gros plan.



Grant, le dernier boss, possède des airs de Geese. Il se dissimule sous un masque...



La super attaque du nouveau Kim, toujours aussi impressionnante et véloce.

# Garou Mark of the Wolves

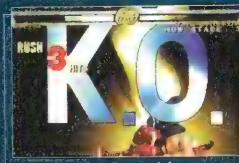
fallene	<b>SNK</b>
Dispo. Filcope	N.C.
Genre	Combat
Nore de joueurs	1 ou 2.
Sauvegardes,	Oui (2 blocs)
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Variable
Continues	Illimites
Special	Rien
Existe sur	Arcade, Neo Geo
Comprehension de la langue	Inutile

orti durant le premier trimestre de l'année 2000 sur Neo Geo, Garou : Mark of the Wolves est un titre de qualité, dont on a malheureusement peu entendu parler. Jetons donc un coup d'œil sur ce Fatal Fury un peu spécial qui propose une palette de personnages presque entièrement renouvelée: En fait, le seul personnage connu dans cette version est le célébrissime Terry Bogard. Il est cette fois accompagné de personnages inédits, je l'ai déjà dit, mais avec des styles de combat parfois déjà connus. Kim Dong Hwan et Kim Jae Hoon, par exemple, sont adeptes de taekwondo, et on retrouve en eux le style de Kim Khapwan, qui fut leur maître. Marco Rodriguez, quant à lui, semble avoir fait un stage d'entraînement chez Ryo Sakazaki et Robert Garcia tant ses coups et pouvoirs spéciaux ressemblent à ceux des héros de Art of Fighting. Ma dernière remarque concernera Rock Howard, le fils de Geese Howard, qui associe à ses qualités de contre-attaque (héritées de son père) un jeu d'attaque vif et puissant qui n'est pas sans rappeler celui de notre. ami Terry... Un dernier mot : les animations des personnages se révèlent très détaillées et sont d'une grande qualite. Un bon point.

# CLASSIQUE, RICHE, EFFICACE...

SNK, c'est un peu comme Nutella, et « 25 ans d'expérience, en effet, feront toujours la différence ». Il est ardu de trouver un jeu SNK de piètre qualité, et Garou : Mark of the Wolves n'est pas l'exception qui confirme la règle. Il reste entendu que les jeux originaux sur Neo Geo, avec les joysticks couleur ébène majestueux, possèdent une aura inimitable et ne sont jamais tout à fait égalés (ne serait-ce que parce que. l'on a payé sa cartouche Neo Geo entre 1 500 et 2 000 F!). Cette conversion du jeu sur Dreamcast, lorsqu'on s'y essaie avec le stick arcade de circonstance, tient toutefois ses promesses, et la réalisation d'ensemble tient indé-





Le K.O. sur l'écran l'annonce de façon formelle : le match est fini l'

niablement la route. Côté technique, on n'est pas déçu, et ce titre accumule les détails propres à satisfaire les spécialistes cassegarde, échappement sur chope, réception au sol après un coup, feintes (coup stoppé pour tromper l'adversaire), super pouvoirs à deux niveaux, provocations les habitués du jeu de combat retrouveront rapidement leurs marques. Les deux plus grosses nouveautés concernent le « Just Defense » et le « TOP System ». Le premier est une parade que l'on effectue au dernier moment et qui, lorsqu'elle est réussie (votre perso devient bleu un instant), vous redonne un peu d'énergie. Le TOP System (TOP = Tactical Offensive Position) est, à l'inverse, un mouvement d'attaque. Avant un match, vous décidez de sa position sur votre barre d'énergie : au début, au milieu ou à la fin. Lorsque yous jouez et que votre énergie correspond au TOP, votre personnage est plus puissant et dispose d'une attaque spéciale particulière. À noter une galerie de portraits et artworks spéciale. exclusive à la version Dreamcast, Un jeu de qualité donc, qui arrive certes en retard mais que l'on ne peut que se réjouir d'accueillir sur la dernière console de Sega... Chris

# Time for a new legend





# Ace Combat 4 Shattered Skies

Après les voitures et la baston, Namco se devait aussi d'adapter sa saga d'avions de combat de la PSone à la PS2. Comme pour les deux autres, un sérieux lifting, mais pas de ravalement.



- La vue cockolt, qui fait kiffer Willow le tarba



A	P	E-	ما ساس	/1
Ace	446	elaale	I o i i	

falleur Namco
Digital in page 11 semestre 2002
(P.)); Combat aérian
North Company of the State of t
Banyagan dan Maria Dui (80 Kb)
Miveaux de dinneuro 4
Difficile Difficile
Gontlauce
Special Non-competible evec le double joystick
Rien d'autre
Comprésent de la lamine Appréciable

ce Combat 4 Shattered Skies. Un titre aussi long que la période d'attente qui a précédé l'arrivée de ce jeu à la rédac. Entre les divers reportages chez Namco au Japon, les innombrables « nouvelles » nouvelles photos (oui oui, moi aussi !) et les essais effectués dans divers salons (Tokyo Game Show, E3, ECTS), deux clans se sont formés. Les anti-AC4, composés de RaHaN et de Willow, et les pro-AC4, que sont Golium et moimême. Dans le camp des contre, on se plaint que les décors au sol soient plats, «grâce » à une technique qui permet de soigner les textures à mort. Dans le camp des pour, on fait quand même remarquer aux râleurs qu'on a droit à un rendu photo-réaliste et que les avions sont super beaux. Et le jeu arrive. Ávec lui, comme toujours, un cortège de sceptiques entassés devant la grosse vieille télé de la rédac, comme à chaque titre très attendu, finalement.

# THE PROPERTY OF THE PARTY OF TH

Comme dans les précédents volets, la première mission consistera à intercepter et détruire des bombardiers, des adversaires peu mobiles qui vous permettront de vous mettre



> Lors de cette mission, vous devrez plonger dans les canyons pour éviter l'onde de choc d'un super hombardement voisin. D'où l'intérêt d'écouter les messages de votre radio



En maintenant appuyé le bouton (a), la caméra suit le demier objectif accroché. Très utile lorsque l'on veut se repérer dans l'espace lors d'un demi-tour ou d'une esquive de missile.

toutes les commandes dans le crâne. Et il y en aura un sacré paquet! Non pas que les avions se pilotent désormais différemment, mais pour tous les fans d'Ace Combat (moi le premier), chaque nouveau volet était jusqu'à présent l'occasion de sortir la sacro-sainte manette géante de Sony avec ses deux manches, arme ultime pour les Ace Combat et autres Gundam. Ben non, pas cette fois ill suffit de brancher ce superbe engin pour qu'effectivement, le jeu freeze. Bravo Namco, ca commence mal. Nous voilà donc, à contrecœur, sur la manette classique, qui, heureusement, se laissera dompter facilement. Pour les joueurs nouveaux venus. on trouvera un mode de contrôle simple et un autre un peu plus avancé pour les fans de la série, même si les différences seront finalement assez minimes. Accélération, frein déflexion droite et gauche, sélection de cible tous les boutons sont réquisitionnés. On pour ra tout de même activer la Pause grâce au bouton Start, une fonctionnalité toujours de bon aloi

# PHINGEN & MISSIGNA

Des le début du jeu, la beauté des décors se montre fulgurante. Du jamais vu. c'est juste super réaliste. Photo-réaliste même, à certains endroits, tant le travail fait sur les textures au sol est flagrant. Malheureusement, cette impression se dissipera, passées les premières missions qui ne sont que des combats aériens Par la suite, vous aurez droit à de grandes opé rations de bombardement durant plus de ving

minutes, et autres destructions de cibles au sol. Des missions avec plus d'interactivité au niveau du décor, quoi. Et, comme on pourrait le lire dans le « Nouveau Détective » : « Là, c'est le drame, i Il suffira de s'approcher des baraques, des radars, des tourelles, voire des tanks, pour se rendre compte qu'ils sont ridicules, baignant dans un potage de pixels et ne respectant pas du tout l'échelle du décor. Voilà donc le prix à payer pour les programmeurs d'Ace Combat 4. Sur une machine à la mémoi re aussi réduite que la PlayStation 2 il fallait opérer un choix entre une texture riche, gour mande et photo-réaliste, ou bien plusieurs tex-tures moins bonnes, mais qui se seraient complétées à différentes altitudes. Vous voici donc rempli de joie et d'orgueil jusqu'à 500 mètres de hauteur, mais en dessous, c'est généralement la bouillie de carrés assurée. Plutôt décevant lorsque l'on est à fond dans 'ambiance, genre passage en rase-mottes super esthétique, vite gâché par ces graphismes approximatifs. Dans d'autres niveaux en revanche, cela frappe beaucoup moins. nais le problème est d'une tout autre nature 'échelle n'est pas respectée. Vu de loin, cela eut paraître normal, mais en s'approchant du ol, on a l'impression de piloter une licroMachine perdue au milieu de maisons ui semblent faire i kilomètre de large Dommage, dommage...

# SECONDE MISSION

lne fois le coup de la bouillie au syndrome de igantisme passé, il va être temps pour le pueur de se rendre compte qu'Ace Combat 4 'a rien de plus dans le ventre que les précéents volets, certes tous excellents. Même type e missions, même style de progression de uissance, avec des achats d'avions, d'armes t la possibilité d'en changer avant chaque mision afin de ne pas partir en éclaireur avec un imple bombardier. Mais tout comme Tekken u Ridge Racer, c'est justement cette constane dans la simplicité qui scotchera une fois de us le fan devant ce nouveau volet. Car il faut avouer, absolument rien n'a changé au niveau e la jouabilité : même les leurres anti-missiles ont pas été ajoutés. Une façon comme une

# Des graphismes photoréalistes, qui ressemblent à Alain... de loin !





autre de ne pas trop embrouiller le joueur. qui ne demande qu'à rêver. Car même si l'on critique les décors, il n'y a absolument rien à redire sur la modélisation des avions. propre à susciter l'émoi chez n'importe quel fan de modélisme, d'aviation et autres gadgets militaires. Bien entendu, ceux qui ne savent pas différencier un Mig 29 d'un F-14 trouveront aussi qu'on a affaire à de la belle mécanique, et tout le monde sera content de pouvoir passer en mode replay à chaque moment du jeu, dans le but d'admirer son parcours. Au niveau du gameplay pur et dur. seuls deux ou trois petits changements sont à noter, comme l'intelligence accrue des ennemis, qui ne se laisseront plus shooter comme des lapins sans éviter vos missiles. ou bien une plus grande efficacité de vos mitrailleuses afin de privilégier le dogfight. Question ambiance, Ace Combat 4 se révèle bon, avec toutes ses voix qui crachent des communications en anglais, tous ces avions (parfois 30 simultanément !) qui se castagnent en même temps devant vous, mais il semble n'assurer que le minimum syndical. Efficace donc, mais pas surprenant. Les fans d'Ace Combat seront ravis, mais pros du PC, s'abstenir. Ace Combat 4 s'annonce donc accrocheur mais limité. La (petite) déception de ce mois.

Greg



Comme dans un magasin de tuning classique, vous pourrez acheter de nouveaux zincs et de nouvelles bombes pour votre bijou chéri. À quand l'option du choix des couleurs ?

# Ça ne sert à rien, mais tout le monde le réclamait



Un mode Deux Joueurs ndicule et pas très beau est aussi disponible. Bien entendu, il ne s'agira pas de faire les missions en duo, mais de se descendre en flammes mutuellement dans un esprit fraternel de compétition Ça n'est pas très lisible, et le choix de la vue (imposée) rend l'ensemble assez immonde Vollà, il s'agit donc de l'option Deux Joueurs que tout le monde réclamait mais que personne n'utilisera



mission du débarquement en mode Normal sera l'une des plus épiques. Il faudra pilonner la plage et raser tous les bunkers avant l'arrivée de vos troupes Attention, visibilité quasi-nulle l

Lorsque nous avions rencontre l'équipe d'Ace Combat 4, en avril dernier, ils nous avaient promis des scènes intermédiaires entre les missions, réalisées par un grand studio d'animation tenu secret. Il s'agira en fait d'images fixes, certes blen dessinées, qui lliustreront l'histoire d'un petit garçon recherchant un pilote pour se venger.





Jusqu'à la fin, attaquer ce bateau en piqué fut un grand moment rempli d'adrénaline. Mais arrivé face à son objectif, le joueur s'écrase, à cause d'une texture trop floue pour y distinguer quoi que ce soit.





# SUPEL SUIL

À la croisée des chemins entre Cameltry, titre phare de Taito, et Marble Madness, méga-hit des années 80, Super Monkeyball prouve que la technique ne fait pas tout, mais que, lorsqu'elle est associée à du pur fun, le soft peut devenir culte !



Un passage des plus périlleux l



· L'une des performances techniques du billard, c'est de faire crier simultanément des choses différentes à tous les petits singes présents dans les boules. Le processeur sonore fait une belle démo, sur ce coup-la

# Super Monkeyball

Seya Seya
N.C.
n/réflexion/varieté
1 a 4
Oui (3 blocs)
3
Difficile
5
Arcade
ie Inutile



i vous aviez une machine à remonter le temps, vous iriez vous entraîner enfant pour devenir un dieu du kung-

fu, vous recopieriez les chiffres gagnants de tous les Loto et vous empêcheriez la mère d'Arthur de féconder. Si vous étiez pourvu de cette machine, mais que vous étiez le Schtroumpf farceur, vous proposeriez à quelques fans de jouer à un jeu sur la nouvelle Nintendo : Super Monkeyball, Bien entendu, des les premières secondes, nos pauvres amis seraient bien décontenancés par le gros logo Sega. Et c'est bien vrai que cela fait quelque chose d'avoir le nom de la firme sur la petite console de Nintendo. Cela signifie que le roi de l'arcade développe désormais sur la console de son ancien adversaire, réputé pour ses jeux 100 % orientés « salon ». Sega apportera donc vraiment quelque chose aux autres machines, et Super Monkeyball, par son ambiance arcade inimitable, en est une autre preuve.

## LA PLANÈTE DES BOULES

Comme dans tout jeu d'arcade, c'est un scénario digne de Tom Clancy qui régit le petit univers de Super Monkeyball, Dans un monde improbable composé de dalles Gerflor, quatre singes enfermes dans des sphères transparentes vont devoir traverser 100 mondes plus





Au début, le niveau vous sera présenté sous toutes ses coutures, par une rapide rotation de la caméra. Une bonne occasion de vérifier s'il ne comporte pas des passages secrets pour accéder directement aux niveaux supérieurs.



Les vagues de ce niveau bonus sont assez impressionnantes, techniquement parlant.

tordus les uns que les autres afin de récupérer des... bananes. L'argument nutritif, donc. est une fois de plus le carburant d'une motivation indiscutable pour un héros de jeu vidéc ancré dans la réalité. Plus simplement, disons que chaque niveau devra être traverse dans un temps limité, et ce en ramassant le plus de bananes possibles, puisque ces fruits oblongs, une fois la centaine ramassée, vous apporteront une vie supplémentaire. Mais comme de bien entendu, le singe que l'or connaît, si habile lorsqu'il se gratte la tête au sommet des arbres du zoo de Vincennes, aura plus de mal à se défaire des diverses surfaces irregulières lorsqu'il sera enferme dans sa sphère. Super Monkeyball sera donc un jet d'adresse et de réflexion dans lequel il faudra apprendre à gérer son poids et surtou son inertie. Se jouant uniquement avec le stick analogique (le rendant ainsi extrêmemen accessible à toute la famille), Supe

# **Sega** prouve sa grande complémentarité à Nintendo



> Super Monkeyball, c'est un peu comme si on retrouvalt les sensations de la Nec-Geo. Vous savez, le plaisir d'avoir « l'arcade chez soi»

Le terrifiant 15 stage du mode normal, avec ses surfaces bombées. À éviter pour les grands nerveux et autres mauvals perdants.



7/10
Tout seul

8/10

Monkeyball s'annonce donc comme l'un des eux les plus rapidement pris en main, à moins 'être manchot ou mort. Et au vu des cent niveaux qui vous attendent, ce ne sera finale nent pas plus mal. Répartis en trois catégoies (20 niveaux faciles, 30 moyens et 50 très difficiles), ils possèdent chacun des caractéistiques bien spécifiques, histoire de vous forter à être aussi bon dans les pentes que sur es chemins étroits. On pourra donc à loisir oncer dans des niveaux abrupts basés sur la itesse d'exécution, tandis que la douceur au naniement du stick analogique s'imposera our les niveaux courbes ou troués commein gruyère. On notera d'ailleurs que, pour les oueurs qui ont encore du mal à maîtriser l'anaogique, Super Monkeyball se révèle un par ait apprentissage.

# SEGA, C'EST PLUS RICHE QUE TOI

eau mais pas super recherché, agréable mais as révolutionnaire, Super Monkeyball ne doit on statut de « grand » jeu qu'à sa propension devenir, à l'instar de Bomberman, un saueur de soirées entre potes. Si vous vous souenez bien, la version arcade ne s'appelait que Monkeyball waste & Super on cache done uelque chose de plus que Gongon, le noveau personnage inédit, les « Party Games » t les « Mini-Games ». Les Party Games sont ois jeux disponibles dès le départ ; on note ar exemple le classique Monkey Race, avec es options telles que la peau de banane ou turbo. Ersatz ultra-light de Mario Kart, il proose 6 circuits, mais surtout un intérêt équialent, voire supérieur, à tous les « persos de artoon » flanqués d'un kart que l'on aura tant u fleurir l'année dernière sur PSone, Le econd jeu, appelé à devenir un classique chez razom, est le Monkey Fight. Chaque joueur ispose d'un gros gant de boxe au bout d'un essort, dont il devra se servir pour expulser s autres d'un plateau. Là encore, des options t quatre niveaux différents viendront agréenter cet incontournable de soirées chauars. Pour se reposer un peu, le mode Monkey arget propose de jouer, en alternance, à un iélange de saut à ski et parachute ascenonnel, et dont le but est de retomber sur une ble en pleine mer. Amusant, car bourré de andicaps, comme les mines, qui arrivent aléairement. Pour les Mini-Games, ce sera en vanche au joueur de les acheter avec les pints récoltés lors des parties de jeu normal. faudra donc traverser le plus de niveaux possibles pour se procurer ces trois nouvelles épreuves, toutes jouables à 4, que sont le Monkey Billard (simple mais efficace), le Monkey Bowling (excellent!) et le Monkey Golf (extraordinairement tordu). Une mine d'or, ce Monkeyball!

## LE BON TIMING

Pris seul avec la GameCube, Super Monkeyball assurera quelques soirées entre potes, mais sera malheureusement vite oublie. Il devient en revanche le complément indispensable de Luigi Mansion (jouable seul) ou de Wave Race (difficilement accessible aux light users). Sega a donc eu le nez creux en proposant, dès la sortie de la console, un jeu aussi simple et inattendu, qui complète efficacement l'anorexique (pour l'instant) ludothèque de la GameCube, Super Monkey ball est donc un excellent jeu, à la fois d'adresse et de société. Toutes les qualités requises, donc; pour en faire un achat indispensable, pour ceux qui ne seraient pas rebutés par des graphismes mignons, comme Willow. C'est sûr que des SWAT dans une sphère de laser triphasé au proton, tout de suite, ça le ferait mieux...

Greg

# Plus on est de boules, plus on roule...

Tout a été formidablement pensé pour que la lisibilité soit optimale ! Il sera donc possible de configurer l'affichage de l'écran, dans le coseuls 3 joueurs prendront part aux épreuves. Un souci du détail qui fait honneur à l'éditeur.



Dans le bourrin et très rigolo Monkey Fight, les options sont le nerf de la guerre.





Le bowling est véritablement excellent, permettant d'exécuter des rotations en pleine course pour rattraper sa trajectoire. Un titre bourré de possibilités, pour jouer toute la nuit !.



# apcom vs SNK2 Millionaire Fighting 2001

les deux écoles rivales de la baston reviennent se friter dans un second épisode à couper le souffle Le jeu de baston suprême est là, ne cherchez pas plus loin !



Dans ce volet, battre Shin Gouki sera un veritable calvaire!



# Capcom Vs SNK 2

Miteur	Capcom
Ulago, anioga	Decembre 2001 (PS2)
ปลมหล	Jeu de baston
Hors da Jouanns	1 ou 2
क्षापुष्ठकृतस्य वर्	Memory Card/VMS
HDyaawx da Jiffigin	<u>ij</u>
Ulitieuita	Variable
មហ្គារៀតម្នង	Infiniŝ
जेग्रस्थां। S.Ga	ouki est balèze à rétamer l
Libia yur	Arcade, Dreamcast, PS2
James In transportation of the	Coemanalite !

apcom est vraiment le roi du recyclage! Même si l'on sait ce qui se cache dernere chaque enième episode d'un Street Fighter Vs . Bidule .. on ne pourra s'empêcher, paradoxalement, d'en dire du bien. Pourtant, nous ne sommes ni actionnaires de la firme, ni masochistes, mais le fait est là : l'éditeur nippon trouve toujours le moyen de nous épater en nous pondant un concept inedit. Après une version 1 1 assez reche sur Dreamcast (qui ne proposait que deux persos supplémentaires). Capcom décide enfin de se détourner de ses impératifs capitalistes en nous offrant ici de réelles innovations, et ce dans tous les domaines. Que cela concerne la réalisation ou l'interface de combat, de grandes ameliorations ont enfin ete apportées. Bref, pour une fois nous ne serons décidément pas lésés avec ce second volet. Mais pour combien de temps pouvons-nous nous reposer sur sa valeur avant la sortie d'une hypothetique version « mieux-mieux »? Mystere el boule de feu...

# THE COUNTY OF THE PARTY OF THE

Sachez que le système de ratio de Capcom Vs SNK 2 a été modifié. En effet, les indications des coefficients ont disparu au profit d'une methode de valorisation plus simple, Il est possible de composer une équipe de 1 à 3 combattants et d'affecter, pour l'un d'eux, le ratio le plus fort par une banale opération de surbrillance. Avec ce changement, les combinaisons de puissance peuvent se décline de plusieurs manières, selon votre tactique du moment : deux gars de ratio 2 et un de ratio 1; deux protagonistes de ratio 2; un personnage de ratio 3 et un de ratio 1 et enfin un combattant de ratio 4. Ne vous prenez pas la tête, c'est purement mathématique et pas si compliqué que ca en a l'air. Ajoutez à cela la possibilité de déterminer, avant chaque joute l'ordre de passage de ves hommes en





Il est possible de recolorier les protagonistes du jeu !

utilisant des combinaisons de touches (petil poing + petit pied = premier perso : moyer poing + moyen pied = second perso ; grand poing + grand pied = troisième perso) et vous obtenez, au final, une interface assez chiades qui mettra fin au cliche des jeux de bastor s'adressant uniquement aux écervelés

## LA FORRE HUR HARD

Le soft dispose de 6 jauges différentes pos sédant chacune leurs caractéristiques tac tiques et techniques. Arborant fierement les 3 premières lettres des deux clans rivaux (CAF et SNK), on retrouve le C-Groove qui autori se trois niveaux de puissance des combos ainsi que la capacité de contre-attaquer de courir et de se protéger en l'air. le A-Groove qui ne jouit que d'un seul niveau de jauge e de 2 facultés (course et contre-attaque) ; le P-Groove, inspire du système de SF3 Thire Strike et qui ne contient que 3 niveaux de Super le S-Groove qui offre les Combo:



Rugal est un mélange de Ken et de Clark Gable !

orsque votre jauge se porte au plus mal ; le N-Groove contenant 4 aptitudes les petits auts, la reprise de chute, les déplacements apides et le casse-garde ; et pour finir le K Proove, qui accroît de 35 % les dommages nfligés par vos attaques lorsque votre barre st remplie. Sans parler de la présence d'une ption libre de création de capacités (celles écrites plus haut), qui vous invite à élaborer otre propre jauge, selon votre capital de oints gagnés. Plus que jamais, il va falloir se ransformer en grand gestionnaire a deux rancs.La grande classe « neuronale » l

e second episode vient uniformiser le style raphique des combattants des deux camps our une parfaite cohésion du background ar dans le précédent épisode, il existait une ifférence esthétique sensible entre les pro agonistes de chaque partie. Le décalage est onc désormais gommé, avec l'adoption défiitive du graphisme de SFZ pour l'ensemble es personnages issus de l'univers SNK. De lus, des effets de lumière qui se manifesent lors des impacts des attaques vienneni ynamiser la violence des joutes. On obserera aussi l'introduction de décors en yraje D polygonale dans le jeu, avec une excel nte intégration de celle-ci aux teintes des elligérants en 2D. Le résultat est juste sidént! Sinon, les versions DC et PS2 sont simiires, et aucune ne présente une quelconque upériorité technologique sur l'autre. Toute ois, on remarquera des temps de charge ent nettement plus rapides sur la console e Sega. Cela reste la seule différence otable. Avec ses 45 combattants (Rock oward, Haomaru, Chang et Choi Bounge odo, Rugal a pour ne citer que les nouveaux) sa pléthore de modes de jeu (Arcade, Ratio ode, Team, Single, Replay, Survival, Color dit...), Capcom Vs SNK2 est le soft suprême e baston en 2D. Question maniabilité et fun n atteint des jouissances stratosphériques âce à une dimension tactique désormais crue La prise en main demeure parfaite omme à l'accoutumée, et les spécialistes du rossage » prendront aisément leur pied. En bstance, le titre constitue une réussite indéable qui aura aussi le mérite de placer la rre très haut pour les potentiels futurs arrints. Un must du passage à tabac 2D qui ra date dans les annales intrinsèques



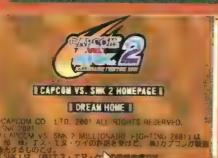
Des tonnes de Jauges, des capacités à foison, 45 combaitemes : Capcom Vs SNK 2 a tout du jeu de baston ultime !





Eagle est une véritable tantouze !

# Le ieu en réseau



CAPCOM VS SNK 2 - IDME

Capcom Vs SNK 2 possède une option pour jouer en réseau via des serveurs Internet.
Hélas, le soft n'autorise cette opération
qu'en territoire nippon! Dans ce cas, il faudra
auparavant se procurer les modems des deux
machines respectives pour pouvoir goûter
à ce mode délicieux. En ce qui nous concerne,
aucune information n'a été confirmée pour ce qui relèverait des serveurs européens. de du releveran des serves suropections.

Bref, il faudra comme d'habitude s'armer de patience et attendre, d'ici la fin de l'année, la sortie de la mouture française, pour pouvoir réaliser un de ses fantasmes les plus enivrants celui de devenir le combattant le plus corrace de la planète! En attendant, la bonne nouvelle du jour . les possesseurs de PS2 pourront mettre une raclée aux joueurs sur DC ou vice-versa! La guerre est déclarée!

# Toutes les sorties aponaises et US

Un mois plutôt fourni en jeux import, notamment sur la surpuissante GameGube. Pour le reste, rien de bien extraordinaire à se mettre sous la dent, si ce n'est l'excellent Tales Of Destiny que les fans dévraient appré cier à sa juste valeur intrinsèque. Sinon, vous ça va ? Cool ! Alors, on se revoit le mois prochain pour des jeux encore plus extraordinaires du Pays du Soleil Levant et des USA-okans. À plouche 🌬

# Evergrace 2

Evergrace 2 best ingroyable. Si si, vraiment extraordinaire. Parvenir à sortir en toute impunité un titre techniquement aussi « avance » que celui-ci en 2001, tout en lui fournis sant bien entendu une campagne publicitaire assez conséquente au Japon, c'est fou l'From a dû vouloir faire de l'humour. en se prenent pour le John Carpenter du jeu vidéo. Les graphismes approximatifs aux couleurs oscillant entre l'orange vomi et le vert morve, l'animation aussi défaillante que le système immunitaire d'un nouveaune dépécé, la musique qui évoquera les meilleures crises de spasmophilie d'Henry Dès, bref, us ramassis de daube fumante. Ah si, les cochons du premier niveau sont rigolos et l'intro est pas trop mai





# Love Hno Advance

Love Hina est le dessin anime a la mode actuel lement, que ce seit au

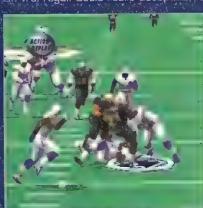
Japon ou dans le cœur des anime fans français et américains. Le jeu y est extre mement fidèle, à la limite du scandale même. puisque tous les (superbes) écrans sont des passages de l'animé, ni plus ni moins ! Le joueur va donc se mettre dans la peau du jeùne Urashima, qui dèvra travailler aux sources thermales de sa grand-mère. Bien enténdu, la source est remplie de jeunes et jolies filles. Gags quiproques et séduction figurent au menu de ce jeu extrême ment difficile et qui manque singulièrement de rebondissements. Le seul intérêt résidere dans la possibilité dé « sortir » avec héroine de son chaix, de qui ne risque pas d'arriver à tous les joueurs ne comprenant pas le japonais at sélectionnant aléatoire ment les réponses aux questions. Une aventure textuelle assez classique, donc







deux pads dans la torme. Sega Sports continue malgra tout d'almenter les joueurs aménicains en bons jeux. Sans atteindre la perfection du dernier Madden sur PS2 (une bombe). NFL 2K2 demeure sans aucun problème l'une des simulations de football américain les plus révissies. Centes, les graphismes ont pris un petit coup de vieux et restent assez proches de ceux de l'édition précédente, mais les développeurs de Virtual Concept sont parvenus à rendre le ieu encore plus agréable à jouer, notamment en renforçant l'I.A. en défense (le CPU est très agressif sur les longues passes) en améliorant las obases de course (les timings pour les esquives) et en rajoutant trois feintes bien fourbes. Un vrai régal. Seule réelle déception, le





Evergrace 2



Leve Hina Advance:



# L'entraînement a commencé sur











# Venez attraper Celebi lors du

"LE RENDEZ-VOUS DES ENFANTS"



OÙ?

Parc Floral de Paris Bois de Vincennes

OVOI ?

# QUAND?

Du 31 octobre au 4 novembre de 10 à 18h30

N'oubliez surtout pas vos cartouches : Nintendo vous donne Celebi sur vos cartouches Or & Argent

Pokémon Stadium 2 : Découvrez Celebi et les 250 Pokémon en 3D sur Nintendo 64.

Matchs qualificatifs : Présélection des 64 finalistes sur Pokémon Stadium 2.

Devenez Distributeur Officiel: Les 64 sélectionnés yagnent Pokémon version Cristal.

Recevez des cadeaux! Posters, stickers, bonbons

Pour taut savoir sur le Pokémon Celebi Tour

www.pokumowine.ir

■ 08 92 88 77 55 (2,21 t/0,34 € TTC la minute.

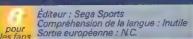




mode Franchise na pas beaucoup evolue depuis NFL 2K1. Globalement, vous retrouverez les mêmes options. Un excellent titre super jouable qui, comme d'habitude, n'intéressera que les aficionados de la disciplini

Willow



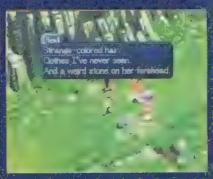


# Tales Of Destiny

Lun des tout meilleurs jeux de rôle de l'année dernière est enfin dispunible en version americaine. Bien entendu, au Japon, Tales Of Destiny 2 n'existe pas, mais pour ne pas effrayer le consommateur américain, le service marketing de Namco a cru bon de transformer « Éternia » en « Destiny 2 » Outre cette faute de goût, le jeu reste excellent, avec de somptueux graphismes pour cette console vieille de plus de 5 ans. Les doublages anglais ne sont pas insupportables non plus, ce qui relève de l'exploit. Je vous consaillais, le mois dernier, de prendre Saiyuki si vous étiez







en manque, mais la; ce serait un crime que de ne pas gouter au fruit le plus juteux et le plus sucre que Namce air jamais affert et anglais sur PSone Un vra bonheur que ce jeu.

Greg

Éditeur : Namoo Compréhension de la langue : Recommandée Sortie européenne : Courant 2002

# WTA Tour Tennis

WTA met en scène une vingtaine de joueuses parmi les plus Capriati, Serena Williams. J. Assez complet, le jéu propose des matchs sur tout type de terrain et différents tournois. Le jeu en double est également possible. à quatre joueurs. En de qui concerne la modélisation des joueuses, elle est plutôt moyenne et on ne sent pas de carac-téristiques particulières fondamentales entre elles. Dommage, Le jeu lui-même n'est pas inintéressant et on peut effec tuer un certain nombre de coups, en croisant bien la balle ou en offectuant des retours liftés, des passings le long de la ligne, des lobs, etc. La jouabilité reste instinctive tout en se révélant impar feite. Difficile, en effet, de se placer au millimetre et de frapper exactement au bon mement. On regrettera également les animations pas toujours très détaillées Bref sans être catastrophique, WTA Tour Tennis ne joue clairement pas dans la cour(t) des grands jeux de tennis. Virtua Tennis 2, lui, est d'ores et déjà argement supérieur

Ches

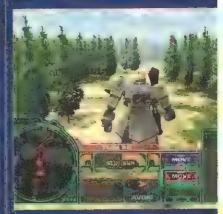


Éditeur ; Konami Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : N.C.

# Zeonic Front

Au Japon, les fondus de *Gundam* sont avant tout des fans de la fédération de Zion, l'empire des coronies spatiales qui representant les « méchants » de la série télévisée. Comme les fans de l'Empire avec Star Wars, quoi. Voici donc la bonne occasion de vendre un peu plus de produits Gundam pour Bandai, en proposant une version pour les « mechants ») sortie en décembre dernier On compte quelques peutes nouveautés d'ordre stratégique, comme la possibilité de passer aux commandes d'une unité à l'autre en pleine opération. Les graphismes restent eux assez géométriques et la maniabilité des robots rout de même un peu raide. Les fans de simulation/action simili-réalistes seront peut-être setisfaite par ce titre malheureusement trop classique pour sortir du lot en l'an 2001. Attendons plutôt l'excellent Federation Vs Zion, dans le genre Gundam

Greg







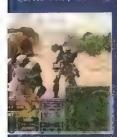
Éditeur : Bandai Comprétiension de la langue : Recommandée Sortie européenne : ZTM



Tales of Bestiny 2



WTA Tour Tonnis



Zeonic Front

# POUR GAME BOY ADVANCE

HCTION 30

XPLO51VE

LE JEU D'ACTION LE PLUS CÉLÈBRE DE TOUS LES TEMPS DISPONIBLE SUR GAMEBOY ADVANCE

Haistour sauter sur tan passage danstes 24 Arreaux de Doom™

uneantis les ereatures infernales à l'aide de fusils à plasma. de mitrailleuses et de lance-róquettes

Fais équipe avec un autre joueur en mode coopératif ou connecte jusqu'à 4 joueurs dans un ultime match à mort

GAME BOY ADVANCE





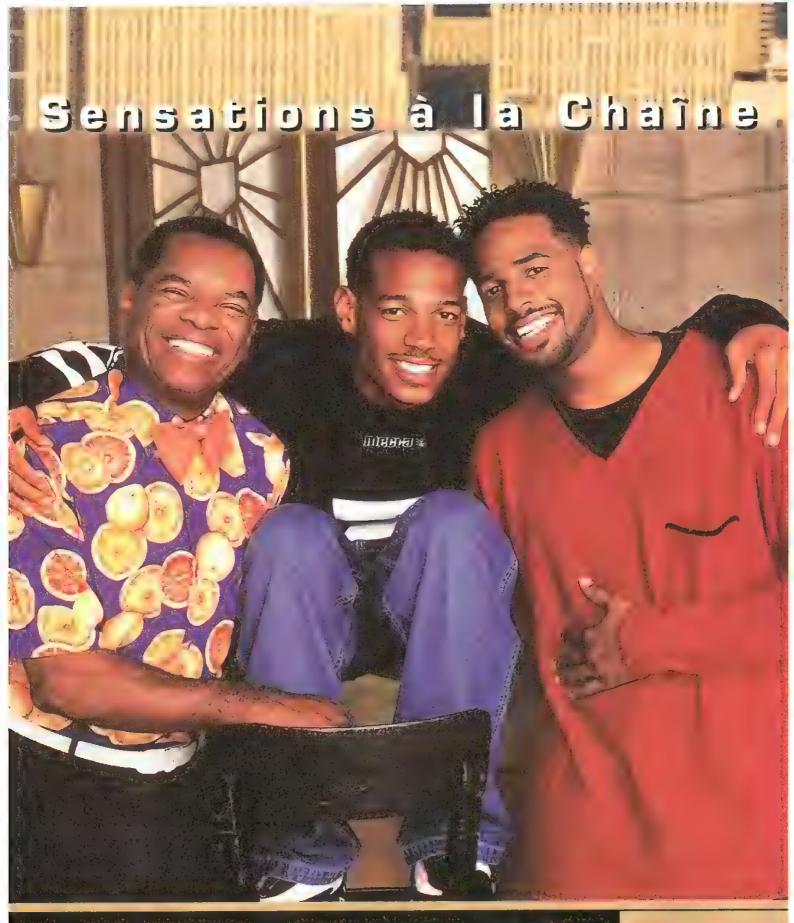


**ACTIVISION** 

dsoftware.com

activision.com

uted by Astrivision Publishing, incluyeder, license. Developed by Davië A. Calmar Broguctions, DOOM, the DOOM logo: the id-Spriware Id Software, Inc. in the United States and/or other countries. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates and Seal are trademarks of Mintenso. II 2001 Mintendo. The ratings increase trademark of the Interactive Ordital Software Association.



# Les frères Wayans sur MCM

Shawn, l'aîné, est réfléchi et ambitieux. Marlon son cadet est insouciant et pétillant! Stars du film "Spoof Movie" (sortie le 21 novembre), les frères Wayans vous entrainent dans leurs aventures chaotiques et délirantes. Ca vaut le détour! Diffusion: du lundi au vendredi à 18h30.

Pour plus d'infos, www.mcm.net, 3615 MCM\* ou 08 36 68 22 66\*

2.21F/m



# les sortes du mois passes au crible

Bon, inutile de paraphraser la longue liste de tests de ce mois de novembre. Entre Silent Hill 2. Half-Life et Pro Evolution Soccer, pour une fois il y a de quoi vider son porte-monnaie sans le regretter Profitons plutôt de cette page de garde pour vous faire découvrir un des nombreux talents de « Bat Angel ». Notre El Diablo Troncho national nous a fait une increvable démonstration de breakdance, samedi soir, sur la dance floor du V.I.P. Room (une boîte parisienne super hype). Véridique. Au moment où le DJ a lancé le morceau de Mat Houston, il s'est levé d'un coup, l'œil vif et le poil brillant, pour se la donner grave au milieu des mannequins locaux durant plus de deux minutes, et ce malgré son jean noir super moblent. Tout le monde s'est écarté en tapant dans les mains pour admirer son impro. Certaines pe l'ont même pris pour Jamirequal ! Il est vraiment, il est vraiment phénomenal, la la la la l

tation 2)

Time Crisis 2 (PlayStation 2)

Crash Bandicoot:
La Vengeance de Cortex (PlayStation 2) 126
FIFA 2002 (PlayStation 2) 130
Half-Life (PlayStation 2) 128
Headhunter (Dreamcast) 110
Pro Evolution Soccer (PlayStation 2) 106
Silent Hill 2 (PlayStation 2) 118
Splashdown (PlayStation 2) 132

Tony Hawk's Pro Skater 3 (PlayStation 2) 114 Zelda Oracle of Seasons (Game Boy Color) 122

Zelda Oracle of Ages (Game Boy Color) 122

# TOD PÉGAG

Incroyable ! En un mois, la PlayStation 2 vient de passer du statut de console chère au goût amer... au rang de machine juste indispensable et enfin « abordable ». C'est un fait, à la sévère baisse de prix (1 999 F) s'ajoute « enfin », serait-on tenté de dire, l'apparition des premiers chefs-d'œuvre en version officielle ! Double coup de chapeau à Konami qui, grâce à Silent Hill 2 et Pro Evolution Soccer, nous prouve enfin que l'Emotion Engine n'est pas qu'une illustre arnaque marketing. Ouf, grand soupir. Dans la foulée, malgré son accueil quelque peu frileux au Japon, la GameCube n'a de cesse de nous impressionner grâce à des titres de première génération déjà particulièrement compétitifs. Quant à la Game Boy Color, Zelda rulez as usual. En ces temps incertains où toute la rédac fait des cauchemars et où Nostradamus se la joue furieusement fashion, une seule chose est sûre : qu'est-ce que c'est bon de rester au chaud près de sa console préférée... raaaaah.

# La rédac en folie!

Karine

Dans mon pire cauchemar, je me baladais dans la rue. Les gens me regardaient bizarrement et là,

je vois mon reflet dans un miroir et j'aperçois que mes dents sont tombées : il ne me reste plus que 2 canines qui pendouillent. Je réalise alors qu'il va falloir que le porte un dentier, l'horreur !





Tout juste bon à caler une table. >

Évitez-le à tout prix, c'est un ordre!

De très grosses lacunes. Urgl! >

Une minute de plaisir. Et encore! >

Pourrait vraiment mieux faire.

Un jeu tout juste moyen, sans plus. 🗩

À acheter éventuellement, si on aime le genre.

Un bon jeu à de nombreux égards. Un très bon titre qu'il faut avoir

dans sa ludothèque.

Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.

Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération

Angel

J'ai la particularité de ne jamais me souvenir de mes rêves ou cauchemars. J'en ai discuté

avec RaHaN. Ce con me répond sérieusement : « Ouais, dans ton cas, je pense que ça correspond aux gens non-équilibrés. » Merci Vampirella!



# Mister Brown

Je fais un cauchemar récurrent depuis que je suis tout gone (« petit », en langage lyonnais). J'ai un

million de briques devant moi et le dois monter un mur en une seconde. Si ie n'v arrive pas, une sorte de géant va m'écraser comme une merde. Ça a l'air con comme ça, mais c'est super flippant!



Traumatisé par le Zombie de George Romero, vojtà quinze ans que je suis assiégé par des morts-vivants. Pas étonnant que je me rattrape sur Resident Evil. Voilà quinze ans que les zombies me pourrissent

mes nuits! Tout va bien. pas d'inquiétude, le docteur m'a dit de prendre mes cachets. Je vais bien, tout va bien...



Trazom

Récemment, i'ai rêvé que des Boeing s'écrasaient sur les Twin Towers à New York. Ensuite, c'est assez flou, mais je distingue pêle-mêle CNN, des drapeaux américains et afghans... des militaires, des

commandos. George Bush, Tony Blair... PPDA... quelques ogives nucléaires... puis plus rien... la fin.



Gollum

du chat qui me ruinait le genou... En revanche, je me rappelle de ce vieux rêve récurrent où je sombrais dans un gouffre sans fin. Le vent soufflait supra fort dans mes oreilles et au final, hop,

ie m'empalais la colonne vertébrale sur une come de hinocéros! Le pire, c'est que je ressentais la douleur!



Fini le coup

Willow

Je marche dans une ruelle suintante, tous les immeubles sont en briques rouges, il pleut. Soudain, je remarque une porte donnant sur un montecharge. Je me retourne, et là, un homme habillé d'un long manteau

en cuir marron me pointe du doigt et je me retrouve crucifié contre la naroi de l'ascenseur. La douleur est atroce.



aon jeu du mois

### Chris

Je suis pessimiste de nature, mais je garde ça pour moi, sinon on ne s'en sort pas. Je connais pourtant plein de sujets déprimants : la globalisation. les impôts, la pollution des mers

les virus aui franchissent la barrière des espèces... Divertissez-vous en jouant, c'est ce qu'il y a de mieux à faire.



# LES JEUX DU MOIS

# Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Silent Hill 2 (PS2)



Pro Evolution Soccer (PS2) Ico (PS2)





Zelda Oracie of Seasons/Ages (GBC)



Wave Race Blue Storm (GC)

(toutes machines et versions confondues)

1.	Devil May Cry (PS2)	25 pts	-6	+
2.	Silent Hill 2 (PS2)	23 pts	Nouveau	E. II
3.	Metal Gear Solid (PSone)	22 pts	+1	†
4.	ISS Pro Evolution 2 (PSone)	17 pts	-12	+
5.	Ico (PS2)	9 pts	Nouveau	
6.	Zelda Oracle of Seasons/Ages (GBC)	8 pts	Nouveau	
7.	Mario Kart Super Circuit (GBA)	7 pts	-5	Į.
	Super Street Fighter II X Revival (GBA)	7 pts	-2	+
	Shenmue II (DC)	7 pts	-1	+
8.	Gran Turismo 3 A-Spec (PS2)	6 pts	-5	1
9.	F1 2001 (PS2)	5 pts	Nouveau	
	Suikoden II (PSone)	5 pts	Retour	
10	Resident Ed Code Veresia V (DO)			1
				Ţ

# JOYPAD MÉGASI

Nous vous l'annoncions le mois dernier, les Mégastar effectuent un comeback fracassant. La PlayStation 2 se la joue frissons (Silent Hill 2), fumigènes (Pro Evolution

Soccer) et shoot (Half-Life), tandis que la Game Boy Color tire sa révérence en beauté grâce au mythique Zelda et que Headhunter fait plaisir à la DC. La classe. surtout qu'en import, les superproductions cognent au portillon.

# ON EN RÊVE DÉJÀ

GOLLUM >>>>>>>> Rogue Leader (GC) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) WILLOW >>>>>>>> Rogue Leader (GC) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) Tenchu 3 (PS2) et Virtua Fighter 4 (PS2) Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Rogue Leader (PS2) Street Fighter Alpha 3 (GBA) et Medal of Honor 2 (Xbox) 



### Elwood

Au rayon des chemars récurrents, je me vois erdre petit à petit mes cheveux jusqu'à ce qu'une tonsure importante m'oblige à raser les ques tifs encore vaillants, avec aHaN qui, rictus aux lèvres, me

ose un délicat aiser sur mon râne glabre... Britist, eureusement, c'est qu'un cauchemar!



San jeu du mais

# Kendy

Bon, que celui qui arrive à interpréter ce rêve m'envoie un mail ! Je perds mes dents et ma peau se lézarde. Mon corps n'est ensuite qu'un amas de sang rouge lumineux comme de la lave en fusion. Vers la

fin. on m'apporte un antidote que je ne réussis jamais à m'injecter car je me réveille avant ! Messieurs les psy, à vous de jouer !



## RaHaN

Mon plus grand cauchemar, c'était il y a pas mai de temps : j'avais rêvé que l'étais à l'armée et qu'on m'envoyait chez le barbier pour me raser le crâne. J'ai hurlé, je me suis réveillé

en sueur et j'ai cogné ma mère tellement j'avais eu peur.



## Greg

l'ai iamais fait de cauchemars. Enfin si, mais je me réveille, ou sinon ca devient débile, genre je me fais couper en morceaux mais ça me fait marrer. Une fois, j'ai flippé : je devais ramper dans une vieille

maison pour ne pas toucher les pendus répandus dans la maison. C'était vachement crevant.



Julo

Ce mois-ci, une personne m'a dit des trucs trop puissants : « Tu sais que tu as des veux magnifiques ? » Ou encore: « Le coup de foudre, tu connais ? » La vache, quel cauchemar! Quais, parce que

la personne en question s'appelle John, Un Irlandais de 58 ans qui veut vous « ouvrir la fleur », ça c'est vraiment flippant!





# Pro Evolution 5 Soccer



Malgré la déferiante du moment, les jeux de foot se suivent et ne se ressemblent pas ! Après le décevant Monde des Bleus 2002 de Sony, Konami reprend les rènes du sport roi sur PS2, avec un Pro Evolution Succer qui va encore nous faire perdre beaucoup de Journées de boulot !

n ne vous le dira jamais assez : à Joypad, une bonne moitié de la rédaction est fan de jeux de football Pourtant, à ce jour, le seul titre de cette catégorie qui ait réussi à tous nous réunir n'est autre qu'ISS Pro Evolution, un titre exceptionnel à l'origine d'une baisse sensible de notre productivité intrinsèque. Bizarrement, les premières apparitions du Winning Eleven PS2 n'avaient pas fait cette unanimité. Il faut dire qu'il comportait un certain nombre de bugs et que sa jouabilité assez rigide contrastait avec la souplesse de la version PSone. Heureusement, pour nous autres européens et sceptiques invétérés, Konami a réservé une excellente surprise : au lieu de sortir une simple adaptation localisée, l'éditeur saute une étape et s'apprête à mettre sur le marché, dès le 16 novembre prochain, l'équivalent du Winning Eleven 6 qui sortira quasiment en même temps au Japon! J'insiste depuis plusieurs numéros pour éviter la confusion : Winning Eleven correspondait à ISS Pro Evolution en Europe, qui devient à présent Pro Evolution Soccer sur PS2 pour des problèmes de droit d'utilisation avec KCEO. Maintenant que la récap a été faite, passons aux choses sérieuses. Vite!

### Un réalisme réel

La série doit son succès à son réalisme. Jamais un titre n'était allé aussi loin dans la simulation. Vous serez ravi d'apprendre que pour cette version, KCET n'a pas changé de ligne de conduite. Aussi bien graphiquement que dans le gameplay ou les animations, tout a été mis en œuvre pour coller au mieux à la réalité. Contrairement à FIFA, qui recherche le grand

spectacle à tout crin (même si la version bêta que l'on a eu l'occasion d'essayer le mois dernier allait déjà moins dans ce sens), ou le Monde des Bleus 2002, qui a du mal à se situer, Pro Evolution Soccer peut d'ores et déjà être fier d'avoir la ligne de condute la plus claire des trois. Pas d'hésitation ni de concession : on sent que les développeurs sont de véntables amoureux du football, qui ont voulu se faire plaisir en mettant au point le titre le plus réaliste possible. La modélisation des joueurs par exemple, si elle n'est pas la plus impressionnante dans le genre, fait tout de même l'unanimité. Tout d'abord parce que la plupart des joueurs sont reconnaissables, à la fois au visage et au gabarit. La taille, l'envergure et même le style de course de certains ont été retranscrits avec une précision incroyable

Par exemple, Roberto Carlos porte bien ses crampons blancs, tout comme Beckam et sa coupe à l'iroquoise (même si ce n'est plus d'actualité). Tandis que dans FIFA, les corps sont gaulés comme des statues grecques, dans ce PES, l'anatomie s'avère plus fine, respectant davantage la carrure d'un humain de base que celle d'Apollon. Pour continuer dans les graphismes, la pelouse, comme le public, a subi une nette amélioration. Selon le stade, le terrain sera détérioré, avec même des rustines de gazon de teinte différente sur certaines portions. Le souci du détail est plus que jamais présent ! De plus. l'entrée sur le terrain des joueurs, avec les réactions du public braillant et brandissant des fumigènes (ce qui, soit dit en passant, est complètement interdit) ajoute un peu de piment. Bon voilà,









L'ambiance dans les gradins est fantastique !

# fiche technique

Adjteur Konami

Uevaloppeur KCEI

Uenra Simulation de Tootball

Nore de joueurs 1 à 8

Niveaux de adjfficulte à étoiles

Unificulte Confinues Out [183 K6]

Nore d'équines as elections de suite de services de suite de

vous savez tout ce qu'il faut savoir sur les qualités esthétiques du jeu. En résumé : ça tue la gueule !

# A dis Mer par III

Pour continuer dans les points forts de la série des ISS, il faut nécessairement parler de la physique de la balle Dans cette nouveile édition, elle reste toujours aussi extraordinaire. Toutes les traiectoires sont d'un réalisme saisissant. Les effets et autres rebonds sont justes incroyables. Lors d'un tir contré ou sur un poteau, la balle part vers la direction la plus logique et l'effet qui l'accompagne est d'un naturel qui laisse perplexe, Par temps de pluie, les rebonds sont moins prononcés et l'on peut voir la balle fuser sur la pelouse gorgée d'eau. Hallucinant sous tous les aspects ! Même constat pour les angles de tir : ne pensez pas pouvoir mettre la balle où vous voulez dans n'importe quelle condition. Le joueur devra être placé convenablement, ou bien l'angle ne sera pas optimal, loin de là ; il y a même de fortes chances pour qu'il fasse n'importe quoi. Toujours dans le chapitre « décrochage de mâchoire », les animations, plus belles que jamais, sont aux jeux de foot ce que Guernica est à la peinture. Une animation spécifique a été allouée à chacun des gestes, aussi anodins qu'ils puissent paraître. Lors d'une tête par exemple, si le joueur est gêné par un adversaire, il forcera le passage afin d'obtenir une posture qui, sans être académique, se révélera néanmoins efficace ; s'il est libre en revanche, le mouvement sera parfait. Et tout suit le même principe ! Un contrôle de balle tout bête au pied laisse bouche bée, alors imaginez ce que peuvent donner des frappes spectaculaires comme les reprises de volée, têtes plongeantes ou retournés acrobatiques! Même chose pour la circulation du ballon, beaucoup plus fluide que dans Winning Eleven 5. On retrouve très rapidement les sensations d'ISS Pro PSone Les joueurs sont tellement bien répartis et l'I.A. tellement impeccable, que l'on se retrouve une fois de plus devant ce challenge jouissif qui consiste à trouver un joueur démarqué. Pour bien construire, multipliez les bonnes passes, mais sachez aussi conserver la balle en la protégeant, dribbler lors-



# La FIFPRO et le monde

Pour cette version, Konami e encore profite de la licence FIFPRO pour intégrer les vrais noms des joueurs. Enfin, pas tous en réalité, puisque les footballeurs non-européens souffrent apocre de « l'anagrammisation.» de leur nom. Ainsi, Roberto Carlos devient Roberto Larcos. Cela dit, ce n'est pas très grave, le modelisation est tellement bonne que le vrai nom n'est pas utile pour les reconnaître.



qu'il le faut et compter sur les individualités des meilleurs joueurs de votre équipe. Si vous possédez un Roberto Carlos, par exemple, profitez de sa frappe surpuissante. De même, les dribbles hors du commun deviennent théoriquement possibles avec Zidane. Une fois que l'on a saisi toutes les petites subtilités du jeu, on prend un pied d'enfer. Bien évidemment, ne comptez pas maîtriser tous ces aspects en deux minutes, ni même en deux jours. Pour acquérir un minimum de dextérité, il sera indispensable de passer par le mode Entraînement, ou mieux encore (parce que plus ludique quand même, faut pas déconner), embarquer un pote et enchaîner les matchs.

# Comment of the bon!

Au rang des nouveautés les plus appréciables, la deuxième course avec le bouton R2, qui permet d'aller moins vite. En contrepartie, le contrôle de la balle s'avère plus précis et permet des temps de réaction plus rapides, donc des dribbles plus efficaces. R1 reste la touche de base pour le sprint, tandis que L1, maintenu enfoncé, permet de ralentir le joueur. L'autre grosse nouveauté concerne le une-deux, à exécuter maintenant tout seul comme un grand dans son ensemble. Comme d'habitude, en combinant L1 et  $\otimes$ , on amorce le premier geste [le « un »] : le joueur fait une passe vers son coéquipier, puis fonce vers les cages adverses. La suite, elle, n'est plus automatique : pour accomplir le deuxième geste, vous devrez vous-même appuyer sur la touche correspondant à la passe en profondeur, sinon le joueur gardera la balle. Cette petite variation permet d'élaborer des feintes de une-deux dans lesquelles on « embarque » la défense adverse sur un joueur, afin







Le succès des frappes en dehors de la surface dépend beaucoup de la position du joueur.





Les duels demandent une dextérité impressionnante! De l'entraînement est indispensable!

Les pubs pour Umbro sont présentes partout!

# **Pro Evolution** Soccer



de laisser le champ libre au possesseur du ballon. De plus, le stick analogique droit rend possible les passes dans n'importe quelle direction, à 360°! Grâce à ces améliorations techniques, les contrôles prientés deviennent réalisables. Lors de la réception de la balle, il suffit de mettre le pad dans la direction voulue, point final. C'est une fois de plus dans ce genre de détail que PES excelle. Julo m'a planté un but grâce à un contrôle orienté en talonnant, qu'il a enchaîné avec une frappe monstrueuse en dehors de la surface. Je ne sais pas si vous visualisez l'ensemble, mais quand on a vu ca, on a sauté de bonheur au plafond (surtout lui en fait, ce gros porc) !

## Le chef-d'œuvre du mois!

Oui, c'en est assurément un ! C'est simple, on se trouve devant Winning Eleven 5, les défauts en moins. D'ailleurs, la version Test s'annonce ellemême meilleure que la preview du mois dernier, ce qui, par expérience, devient très rare. L'extrême sévérité de l'arbitre dont nous faisions état le mois dernier a été revue à la baisse. L'I.A du gardien est parfaite, le jeu aérien mortel et les petits plus, comme le résumé des meilleures actions à la fin de chaque mitemps, ainsi que l'amélioration des stats (qui incluent enfin le pourcentage de possession du ballon, ves !] sont appréciables, tout comme les temps de chargement, quasi-inexistants ! Au chapitre des défauts, on regrettera l'absence d'une option de réglage de la vitesse du jeu, mais celle par défaut est tellement bien choisie que cela serait absurde. À l'inverse, les commentaires sont complètement pourris, les pires que l'on ait entendus depuis longtemps. Un conseil : coupez-les dès le premier match. À noter aussi, les maillots ne correspondent pour la plupart pas du tout à la réalité, à l'exemple de celui de l'équipe de France. Je vous l'accorde, c'est un peu du chipotage, parce qu'une fois le coup de sifflet donné, on n'y fait plus du tout attention. Pour résumer donc, rien de sérieux à reprocher. Une fois de plus, KCET a donné naissance à la simulation de football la plus aboutie sur une console. Fans d'ISS et fans de foot tout court, ruez-vous dessus I Pro Evolution Soccer est le jeu que l'on attendait. Maintenant, on peut le dire haut et fort : « Yeah, we kiss football ! »

### Les coups francs sont toujours aussi difficiles à tirer. Voire plus !





Les compet

retrouve les mêmes Coupes et Championnats,

La passe en profondeur reste 🔫 une valeur sûre !









# <u>ອນປຸນໄດແໄນອໄ</u>

Rien à redire, c'est le top du top des vedettes de fouchebol l



# 

La modelisation des joueurs est fabuleuse le souci du détail impressionnant



# וופוֹצִובּונונונג

Le point fort du jeu. Le réalisme est saisissant. On n'a iamais rien vu de tel sur PS2



## *ۏٙڎ۬ڐڶڐڟ؞ڐۮٮٮڎڶڒ*ڔ

On retrouve à peu près les sensations des ISS Pro PSone. L'hallu tellement c'est bon !



## SUI S

Les commentaires sont lourds et répétitifs autant les couper En revanche, les supporters sont bien présents.



## ely eb eèrild

En sola, les compétitions ont de quoi faire durer le jeu. A deux, c'est carrement infini.



Les animations La construction de leu t a modélisation



### 1/10/115

Les commentaires



MUSE drintaras

# Plus Ioin...

me varitable communause c ISS ou Pro Evolution Soccer Mormis Indispersable ISS online (www.iss online.net), dont les mises pour régulières et le qualité de ses rédacteurs lui donnent un aspect profession net on trouve ISS muchs (http://oerso.wanedoc.fr/c selito.issmondo), un site un train en dessous mais semme toute rigolo, et enfic www.iuufcna.fr.st. qui propose de customiser, a l'aide

La modélisation des footeux et les différences de gabarit sont tout bonnement hallucinantes

# L'avis d'Angal

ou de vous feire offrir des que possible

# L'avis de Trazom

Jábais visiment resid sur nui fam avec, le precedente mousure japonese. Cette fois Konami (KOET) a viraiment tenu compte des différentes doléances venues du monde ancier... et les e appliquées ! Pro Evolution Soccer ne change pas seulement de nom, mai agalement de gameplay, de sensations et de realisme ! LE meilleur jeu de foot au monde !





# Headhunter



Egalement prévu pour la PSZ, Headhunter nous arrive d'abord sur Dreamcast avec son lot de bonnes surprises. Il y en aura vraiment pour tout le monde. Un titre novateur made in Sega.

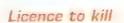
eadhunter est un jeu sur lequel nous avions peu parlé jusqu'à présent mais qui nous avait étonnés, notamment le mois dernier, avec une version bêta prometteuse. Jean, qui se faisait déjà une joie de le tester, a vu toutes ses illusions partir en fumée lorsque Traz m'a refilé le test. Un peu dég et malgré sa petite taille, Willow est grand et me laisse, non sans un petit pincement au cœur, l'objet de sa convoitise. Il ne perd pas au change, il se tape pour la 2547e fois un test de Tony Hawk. Allez, Jean, fais pas la gueule, tu feras peut-être le test de la version PS2 ! Commençons maintenant par remettre les choses dans leur contexte.

#### Un scenario dicte

L'action de Headhunter, que tout le monde aura traduit par « chasseur de têtes », se déroule dans un futur proche sur la côte ouest des États-Unis. en Californie pour être plus précis. Le régime est devenu totalitaire et le Syndicat contrôle la population, les médias... bref, tout. Un syndicat sans foi ni loi, qui se livre à un étrange commerce, celui du trafic d'organes. Comme d'habitude, des gens bien pensants forment

des groupuscules pour contrecarrer les plans de ce puissant groupe criminel. L'ACN (Anti-Crime Network) est une de ces organisations secrètes et compte bien en finir avec le Syndicat. Mais voilà que son fondateur, M.Stern, a été mystérieusement assassiné dans son bureau. En incarnant Jack Wade, de nom-

breuses missions vous seront confiées pour découvrir ce qui se trame derrière ce Syndicat dirigé par un certain Don Fulci. Jake sera épaulé par Angela Stern, qui veut faire toute la lumière sur la mort de son père et démasquer son meurtrier. Tout commence chez LEILA, un bureau qui donne à Jack la possibilité de redevenir un chasseur de primes puisque ce dernier, meilleur parmi les meilleurs, crème de la crème, a perdu la mémoire et par là même toutes ses facultés de Headhunter. Au total, ce sont 5 permis qui pourront vous être délivrés pour accéder à la suite de l'aventure, à de nouvelles armes, à des passes pour se rendre dans un autre quartier de la ville ...



Chaque permis se décompose en 4 tests : une épreuve de conduite, une d'infiltration, une séance



de tir et enfin le dernier test mettra en application tout ce que vous aurez appris auparavant. Mais avant d'accéder à ces permis, Jack devra obtenir des points de technique par le biais de sa puissante cylindrée à 2 roues. En roulant à grande vitesse, le compteur de points se décienche et défilera tant qu'aucun accident de la circulation ne sera provoqué. Les grandes avenues de cette ville bien modélisée sont le meilleur moyen d'engranger un maximum de points. À la manière de Midtown Madness, la circulation sera plus ou moins dense et certains automobilistes ne se gênent pas pour déboîter devant vous. Chaque touchette avec la moto sera sanc-







Si les caméras de surveillance vous repèrent, les gardes seront immédiatement alertés

Aventurie/Action niverus de difficulte Aucon Officults Mayenne Seuverande (24 blues) Spécial 2 GU-Rom existe sur Rien d'autre



« Elle est zazou, elle est zazou.,. » Brigitte Fontaine donne aussi dans le jeu vidéo !

I

tionnée par une perte de points. Quand le quota est atteint, Jack devra foncer pour son premier test de moto. La deuxième épreuve est de loin la plus difficile, notamment pour les permis supérieurs. Elle consiste, comme dans Metal Gear Solid, en des phases d'infiltration. À l'aide de balles leurres, il faudra alerter la surveillance des gardes, les détourner de leur chemin de ronde, puis se glisser dernière eux pour leur briser la nuque. La maniabilité du personnage étant approximative, il y a de quoi choper une bonne crise de nerfs avant de réussir cette tâche dans le temps imparti. Rassurez-vous, dans le reste du jeu, la jouabilité est différente, même si Jack ou Angela, que l'on contrôle également à certains moments de la partie, se déplacent comme de gros lourdauds. Y fait un peu pataud, le gars !

#### Peur sur la ville

Permis en poche, Jack est prêt pour sa première mission et doit se rendre au Q.G. pour récolter des



À l'instar de MGS2, de bonnes phases d'infiltration sur un cargo.



De nombreux codes à dénicher pour découvrir la suite du scépano

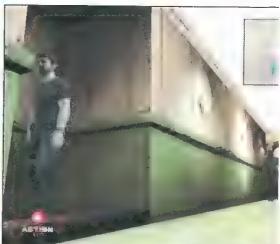




informations. L'interface permet de découvrir chaque objectif et la map indique par un point lumineux l'endrait aù vous devrez vous rendre. Cette fois, l'aventure a vraiment commencé et il n'est pas difficile de se rendre compte que Headhunter est un savant mélange de genres et de gameplay. Après la conduite, c'est la phase de recherche d'indices et d'items nécessaires à la progression. À l'instar d'un Residentlike, clés, badges de sécurité, codes, etc., sont autant d'éléments qu'il faudra dénicher pour accéder à de nouveaux lieux. Chaque environnement (entrepôt, cargo, docks, laboratoire, maison, égouts...) est très détaillé, les textures sont fines et les conditions climatiques varient de jour comme de nuit. Mais ici, pas de « streumon ». Uniquement des gardes et des boss à abattre. Pour ce faire, il existe différentes techniques. La première est la méthode bourrin. En fonction de son arsenal et des munitions récoltées (mines, grenades, cartouches...), Jack pourra faire feu à tout va sur les hommes de main du Syndicat, en s'aidant du très utile système de lock. Pour éviter les tirs de ses assaillants, les personnages peuvent s'agenouiller ou effectuer des roulades, bien pratique surtout lorsque les trousses de soin viennent à manquer. Mais la seconde technique, la plus trippante, consiste à se la jouer Solid Snake et devenir furtif. Plusieurs missions requièrent des compétences d'infiltration et de rapidité. Un radar affiche la position des ennemis et permet de repérer leur champ de vision. En se planquant contre les murs, Jack jette un petit coup d'œil et peut se faufiler dans une pièce annexe ou passer discrètement dans le dos d'un keum. Pour cette phase tactique, vous pouvez d'ores et déjà oublier



Angela, votre acolyte, vous donnera un coup de pouce pour débloquer certains passages.

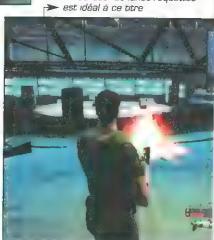




Certaines munitions, comme celles de la mitraillette, sont en nombre limite.



Certains tests pour obtenir un nouveau permis demandent des nerfs d'acier tent la précision est millimétrée.

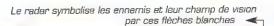


En visant bien, les ennemis n'auront aucune chance face aux

armes lourdes Le lance-roquettes









## Note



#### Technique

Une bonne réalisation en 3D Plusieurs angles de caméra utiles pour l'inflitration



#### 

Les environnements sont variés, chauds, avec des textures tres fines.



#### લહોરાકાપોપાય

Les déplacements des personnages sont lourds et leurs animations trop raides



#### ettlidatimelli

La prise en main est rapide même si certaines actions doivent être millimétrees.



#### SOUS

Une bonne bande sonore parfois répétitive, qui nous plonge bien dans l'action.



#### Durée de vie

Attendez-vous à recommencer plusieurs fois certaines missions. Comptez une quinzaine d'heures,



#### Phis

Un mélange de genres prenant. Une grande diversité de missions



#### פונופונו

Quelques gros ralentissements. Lanimation des personnages



#### ılotə d'intêrêt

#### נינונטו בעור

cums to provide acceptance of the country of the co



Un nombre de points de technique croissant est requis avant chaque permis.



#### Mister Brown



#### La VMS

le côté « j'fonce dans l'tas ». Le perso sera systé-

Côté technique. Encore ?!

Non, je veux dire techniquement. La réalisation est de bonne facture mais le moteur affiche parfois d'énormes ralentissements. Et il y a d'autres faiblesses. Comme nous l'avions déjà constaté, les mouvements et déplacements des personnages sont raides et les nombreuses cinématiques ne sont pas toujours d'excellente qualité. Mais ces quelques défauts n'enlèvent rien à Headhunter, le premier jeu multigenre au scénano bien ficelé. Après Shenmue II, Headhunter prouve une nouvelle fois que la Dreamcast est une très bonne machine qu'il faut posséder et qu'elle est loin d'avoir rendu son der-

matiquement abattu.

nier soupir!

#### L'avis de Mister Broyvn

The sum of the sum of

#### L'avis de Kendy

reseauuren est un come fort original unreup x melange nacimental pusielles gens.
Un y trouve de l'imperation de l'action et de l'aventiere, de plus le scénero est captivent et bourné de repondiesements. No excellent tous à le mettre sous sur la temélique Dreamcast.



Maintenant qu'il est arrivé sur GameBoy<sup>™</sup>Advance, avec plus de 20 nouveaux niveaux de jeux et des mondes entierement en 30 Spyro votre dragon préfére, fait feu de tout bots partout ou vous l'emmene 2 Au fait, les pompiers, c'est le 18...











Sortie Lagyenbre 2001

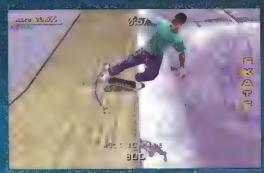




"Spyro: Reason of hos" O 2001 Uniférael Interactive Studies has present to person of four temperatures of the sont of the contractive Studies, has been decide reserves. NINTENDOS, GAME 807 "SAME BOY ADVANCE" et sont des migrates



# Tony Hawk's Pro Skater 3



Pendant que le vrai Antoine Faucon fait des « give me five » sur sa planche à cinq keusse avec les skaters locaux, Angel, lui, resserre les trucks de son Bat-skate les cheveux dans le vent et une Bat-pinte dans la main. NxW. New Wave Attitude, quand tu nous tiens.

l h puais les gars, jamais deux sans tro.s.

Ok, je vous l'accorde, comme entrée en matière,

ce n'est pas très original, on a déja fait mieux, mais cette petite phrase toute simple a le mérite d'en dire long sur l'état actuel du marché du jeu vidéo. Depuis quelques années, vous n'avez peut-être pas remarqué, mais on se tape des suites de suites. Et la créativité dans tout ca, hein ? Quand un produit a du succès, il y a 99,9 % de chances pour que l'année suivante, un numéro 2 déboule avec fierté dans les bacs, et ainsi de suite jusqu'à ce que le concept soit usé jusqu'à la corde par les studios de développement. Du coup, perso, j'ai parfois l'impression de jouer toujours à la même chose. Ça ne vous chaque pas plus que ça ? Vous avez fini par accepter cette réalité ? Ralalala, mais où va le monde ?!

#### Vas-y accouche !

Évidemment, il fallait bien que la PlayStation 2 ait son Tony Hawk. Gros succès planétaire, gameplay fédérateur, énorme licence, nouvelle technologie...



En matière de challenges, Tony Hawk 3 se mord 🔫 un peu la queue malgré deux, trois trouvailles.

#### fiche technique

Méyeloppeun Genré Nore de joueurs Miveaux de difficulté Difficulté : Continués Special

Editeur Activision Neversoft Jeu de skate 1 à 4 en réseau [un juur...] Augun Difficile Sauvegarde Un mode Réseau Bientôt sur GameCube et Xeox

Ne vous attendez pas à voir une foule de monstres dans l'aéroport ou à New York O FAKIE

 Des attitudes bien classes. Ici, un petit nose-stall particulièrement styly !

> Les chutes sont plus réussies et plus variées que dans les épisodes précédents.

vous connaissez la chanson, C'était inévitable. Si les joueurs ont accueilli le deuxième volet avec enthousiasme, pour ce troisième opus, la situation s'annonce légèrement différente. Une question vient en effet immédiatement à l'esprit : qu'apporte Tony Hawk 3 ? Pour ceux qui ont plié dans tous les sens THPS et THPS 2 (voire Mat Hoffman, bâtı lui aussi sur le même schéma), autant être franc : pas grand-chose. la, tout le monde est du même avis : THPS 3 ne révolutionne pas la série. Pour commencer, le système de progression n'a quasiment pas évolué. Pas de surprise : pour débloquer les 8 aires de street, vous devrez nécessairement passer par le mode Carrière. Chaque niveau nécessite que vous réalisiez un certain nombre de challenges. Par exemple, pour délocker Airport, il faudra compléter 8 objectifs. De temps à autre, vous aurez droit à une petite variante : une compétition sur trois runs, durant laquelle il faudra se classer au moins troisième. En ce qui concerne ces fameux chal-

lenges, on sent que les développeurs ont galéré méchamment pour proposer aux joueurs des trucs vraiment originaux. Dans l'ensemble, ça reste assez classique : pour chaque niveau, il s'agira de récupérer une cassette vidéo (chaud !), les lettres formant le mot TRICK, réaliser trois scores, passer certains modules en envoyant un trick bien précis ou encore déclencher des petits mécanismes à deux balles. À côté de ça, je vous rassure, on a droit à des situations un poil plus inspirées. Au Canada notamment, vous devrez aider un de vos potes qui s'est collé la langue sur un lampadaire gelé par le froid en le percutant, impressionner les skaters locaux en réalisant certaines figures, sauter dans les branches d'un sapin pour ensevelir, sous un monticule de glace, un gros beauf qui embête les passants en leur balançant des boules de neige, intercepter des pickpockets dans un aéroport ou des cambrioleurs à New York. Sinon, vous pourrez récupérer dans chaque niveau des bonus







Zéro clipping, une bonne rapidité, mais parfois de légers ralentissements,

jauge d'équilibre a fait son apparition, ce qui ne veut pas dire pour autant que les grinds soient devenus plus réalistes! Non seulement on fait toujours des glissades d'extraterrestre de plusieurs dizaines de mètres, mais en plus, on les contrôle mieux. Ca reste d'ailleurs la meilleure technique pour faire péter les scores. Comme dans Tony Hawk 2, il suffit de monter sur un muret, d'enchaîner grinds, flips et rotations, et lorsque l'équilibre devient précaire, hop, on sort un wheeling avant ou arrière (rappelons que ce numéro d'équilibriste permet de lier les tricks entre eux et fonctionne comme un multiplicateur de points), pour enchaîner de nouveau les figures sur une surface grindable, et ainsi réaliser des combos de killer de plus 80 000 points. Enfin, tout ça pour dire que ceux qui ont joué comme des tarés au précédent volet n'auront aucun mal à ouver les niveaux ; en trois après-mıdı c'est réglé, et encore je vois grand! L'autre petite nouveauté, c'est le



THPS 3 est compatible avec les claviers USB pour le Chat. Affaire a suivre

11 11 12 Can the first of mosessing post X 2



Un créateur de parks particulièrement fourni en modules et en options Cool.

qui vous permettront de faire évoluer les caractéristiques de votre skater. Tiens, tant qu'on y est, un petit conseil à deux euros : privilégiez dès le départ le ollie, la vitesse et l'équilibre, ça vous évitera de galérer. Sinon, la grosse nouveauté de THPS 3, c'est bien sûr le mode Réseau, qui permet à 4 joueurs de s'affronter sur le Net. Seulement voilà, pour l'instant, personne ne peut l'utiliser! Aux États-Unis, les serveurs devraient être ouverts cet hiver; en revanche, en Europe, on reste dans le flou le plus total : aucune date n'a été annoncée En gros, quand Sony sera prêt, nous dit-on dans les hautes sphères!

#### Mais encore ?

Le gameplay est à l'image des modes de jeu. En clair, les innovations se comptent sur les doigts d'une main mutilée, et encore ! Mais bon, il faut reconnaître que Tony Hawk 2 était tellement parfait qu'il s'annonçait difficile de faire mieux pour ce troisième volet. À l'époque, les développeurs de Neversoft avaient déjà pensé à tout. La maniabilité de THPS 3 est tout simplement parfaite : c'est à la fois intuitif et technique, inutile de revenir làdessus. Outre la présence de nouveaux tricks tous plus classieux les uns que les autres, le premier changement qui saute aux yeux concerne les grinds. Comme sur la version Game Boy Advance, une





## Tony Hawk's Pro Skater 3

1:31

8.036 X

Un niveau particulièrement technique Difficile de scorer comme un brutos



Comme dans Tony Hawk 2, il faudra utiliser les wheelings pour lier les tricks entre eux.

« revert », une nouvelle technique qui permet de continuer une combo après un big air ; pour cela, il suffit de presser la touche R2 au moment de replaquer. Sympa, mais carrément moins payant que les enchaînements flip/grind/wheeling (les airs font perdre beaucoup trop de temps). Pour finir, il est possible de zieuter le décor pour repérer les meilleurs spots, en utilisant le stick droit du pad Une bonne idée. En dehors de ça, rien de bien nouveau à signaler.

#### Les aoûts et les couleurs

Visuellement, Tony Hawk's Pro Skater 3 nous a laissés sur notre faim. Ne vous attendez pas à recevoir une grosse claque dans la gueule. Globalement, le rendu graphique est assez froid. Au programme : couleurs délavées et textures peu détaillées Pas question de parler de photo-réalisme... Mais bon, attention, ca reste quand même très correct. On se situe toutefois un bon cran en dessous de AirBlade qui, pourtant, utilise le même moteur 3D, le fameux Renderware mis au point par Criterion Studios. Nous avons également été un tout petit peu décus par les animations des skaters. Certes, les mouvements sont réalistes, un choula plus coulés que sur PSone, mais pas aussi naturels que nous l'aurions souhaité. On en demande trop ? Non, la PS2 est capable de beaucoup mieux, la motion capture de Madden 2002 nous l'a prouvé le mois dernier. Le design des 8 niveaux, quant à lui, s'avère assez inégal. La fonderie bénéficie d'une architecture vraiment basique, le Canada s'en sort mieux, le Tokyo Dome joue la carte du minimalisme graphique ; perso, je préférais les thèmes graphiques du deuxième opus. Les maps, en revanche, sont deux fois plus grandes qu'auparavant et offrent des possibilités de transfert tout bonnement incroyables. Bon, maintenant qu'on a fait le tour du sujet, il est grand temps de se poser LA question métaphysique : faut-il acheter ce troisième volet ? Ceux qui ne connaissent pas la série doivent clairement se précipiter sur ce titre. Les autres, à l'inverse, pourront facilement s'en passer. À moins d'être un sacré fan de la planche!

Willow

## Notes



#### ្ត្រី ទេព្យារាស្ត្រ មេខ

Aucune prouesse technique à signaler Moteur 3D propre et rapide. De légers ratentissements sur certains niveaux.



#### Esthétique

Un rendu graphique un peu fadasse et nettement moins fouillé que celui d'AirBlade Decevant.



#### Animation

Les animations, bien que très réussies, n'ont pas évolué de manière spectaculaire depuis THPS 2



Pas de problème de ce côté-là on peut absolument tout faire. La jauge d'équilibre est vraiment super pratique



Certains choix musicaux laissent franchement à désirer (Motorhead ! Arf !). Bruitages réalistes

#### Durée de vie

Ceux qui ne connaissent pas la serie vont en haver. Les pros des arinds et des wheelings, moins



Un gameplay super efficace. Des niveaux immenses et l'éditeur



Le manque de vraies nouveautés. il va falloir attendre pour le mode « rézo »!

#### Note official etoli









Une ch'tite info de 27 juin dernier International Licensing Industry Merchan-diser Association (LIMA), lobby regroupant plus de 1 000 membres à travers le monde, a décerné à Activision le prix du « Meilleur licencié de l'année » pour la catégorie Sports/Évène ments spéciaux. préciosité Quelle



7, 11 H

La qualité graphique varie beaucoup en fonction des niveaux

Treize pro skaters, des tas de marques skatewear .. Activision n'a pas fait les choses à moitié.

#### Skate or die l

A finiscer du deuxierne voieu feni, Hawks Pre Skater i dropose un éditeur de parks utra-chiada alsposain de centaines de modules (dont le fameux looging de deckass) pour construire faire de street inétaphysique. Pour les pos téramards Neversoft a metine dense a interer 20 parks pre-construire 5, car ce n'est pas la clease! Since, vous peurrez equement, tet le docteur Frankenstain, areer un skater de tautes dece intrest d'estornisable la teles le conse. In testint les parts es shoes, es intrections, sens qualier les tatouages HxQ ou les occassiones à le cen runeage entres). En plus il y a des des de logis de manques à coller suiviles finiques donnée à Axion. Ches le lement até Pour Jient pat encapt en destre voic la liste complète des prosequents fant Hawk Stave Caballero Kateern Garaubell, Rune Gifberg, and Kestern (1998). Bucky Lasek, Bam Viergera Jackwes Floragey (Viulle). Chap Nuiske Andrew (Payrockes Capail Reviery Missa Scenner et Jamie Thomas.



#### Lavis de Willow

Ca y est, je suis arrivé a saturation avec Tony Hawk. Lai envie de passer à autre chose. On sent que Naversoft a eu du mal à se renouveier. Ce troisième volet demeure néanmoins un excellent titre pour les patits nouveaux aul d'ant pas joue aux deux precedents volets sur PSone

#### Lavis de Julo

🗽 tormule Tony Hawk reste efficace, mais pour les fans de la première heure, la lassitude finit par s'installer. On aurait almé de vraies nouveautes plutôt que de patités améliorations dans les challenges, etc. Reste l'appréciable grande taille des niveaux et l'option « revert » qui redonne de la valeur aux aeriais:

#### **AYSTATION**

S ONE 100 F de PRECOMMANDER DES MAINTENANT UN CADEAU VOUS SERA OFFERT. 2 bois d'achet de 507 von camulable à voleir et achet de pius de 500 I (boez comole)

ANT + PEDALIER MC 2 ON REPLAY PRO CDX VF - KJ BLE BE RANGEMENT: R RANGE DE COULEUR INETIES SANS FILS N. BUAL PORCE SANS FILS TYATUUR MULTI VANGENIO 790 F

ECRAN LCD COULEUR POUR PSONE'S INCHES 990 F

#### **PROMO PSX**

6

CRASH BANDICOOT 3
CRASH BANDICOOT 3
CRASH BAND PEN CASH
CRASH BAND PEN CASH
CRASH CRASH PEN CASH
COULN MAGAE BAND CE SASIG FROD
DING CRISS 3
DONALD PER
DRIVER 32
FFA 2000 EARTHUM ORSAKEN SRAN TURISMO SRAN TURISMO 2 JUGO 2

#### JEUX NEUFS EUROPEENS

ADIBOU + PAD + MEMORY ALONE IN THE DARK IV DESTRUCTION DERBY RAW DIGIMON WORLD DINOSAURE DRAGON BALL FINAL BOUT DRIVER 2 + LE MANS DRIVER 2 + VRALLY EUROPE RACING EUROPEAN SUPER LEAGUE FIGHTING FORCE 2 FISHERMAN'S BAIT 3 FORMULA 2001 GJY ROUX MANAGER 2001

HARRY POTTERS A L'ECOLE DES SORCIERS 349 F ISS PRO EVOLUTION 2 349 F JOHN MADDEN 2001 349 F A COURSE DES DINOS 299 F LOONEY TUNES une faim de loup 299 F 299 F 299 F 249 F 349 F 249 F 249 F 299 F 199 F HARRY POTTERS A L'ECOLE DES SC ISS PRO EVOLUTION 2 JOHN MADDEN 2001 A COURSE DES DINOS LOONEY TUNES une faim de loup LUCKY LUKE LA FIEVRE DE L'OUEST MATT HOFFMAN PRO BMX MOTO BACES WORDE TO ID 249 F MATT HOFFMAN PRO BMX
MOTO RACER WORLD TOJR
MTV BMX EXTREME
NBA 2001
NBA LIVE 2002
NHL 2001
POINT BLANK 3
QUI VEJT GAGNER DES MILLIONS 299 F 249 F 249 F RAZMOKETS 100% ANG ROGER LEMERRE 2002

219 F 299 F 299 F 299 F STREET FIGHTER COLLECTION 2 SP DERMAN 2 TECHNOMAGE THE SIMPSONS 229 F TINTIN OBJECTIFS AVENTURE 249 F TINTIN OBJECTIES AVENTURE
TNY TANK
TOM ET JERRY SAUVE QJ PEUT
TONY PRO SKATER 3
TRACK N FIELD 2
WAR OF THE WORLD
WARRIOR OF MIGHT & MACIC
X 68 CASTLEVANA
X MEN 2
XTREME ROLLER 249 | 299 |

DIEVIL
TAL GEAR + MISSIONS
TTO CROSS MANIA
TO RACER
TO RACER 2 CLASSICS
ED FOR SPEED 4 NEED 5
PARASITE EVE
RAYMAN Z PISIT
RAZMOKETS A PARIS
SPEED FREAKS
SPIEDRIAAN SISTINGS
SPIEDRIAAN SISTINGS
TEST FIGHTER EX PLUS ALPHA Z
TANDAM THEME PARK CLASSING
TOURING TOURING CARS, MAI
TOURING
TOURING CARS, MAI
TOURING
TOUR

## ıandez plus facilement sur : < p://www.games.fr

**DREAMCAST** 

#### PRIX MINI PSX

BATTLE SPORT 79 F GUBBLE
CARD SHARK 79 F IRON BLOOD
CHECK MATE 79 F JET RACER
CHESSMASTER 2 79 F KART CHALLENGE
CHRIS KAMARA STREET 79 F

KING OF BOWLING 2 LAS VEGAS CASINO PINBALL POWER

REVOLUTION X SKI AIR MIX STARS WEEP SUPER BIKE SPORTS

CONSOLE + WLS + SEGA GT + HUCHU ROCKET ACTION REPLAY PROCESS
ARCADE JOYSTICK

B WHEE, ERS
30 MINUTES
20NFIDENTIA, MISSION + GUN
2RAZY TAXI 2
2EEP FIGHTER
3 NOSAURE
20NAI D

ONGSAURE
ONNALD
ONALD
ONALD
ONALD
OWN HARDCORE REVOLUTION
HEAD HUNTER
MARVE. VS CAPCOM
MONACO GP2
MONACO GP2
USTHIMARE OREATURE 2
JUTTRIGGER
OD 2
SULVEUT DES MILLIONS
ROGLE SPEAR RANBOW 5
REZ
HEMMUE 2

CLAVIER
FORCE PACK MC
MEMORY CARD MAD CATZ
JOYSTICK ARCADE 999 F

SKIES OF ARCADIA SOLDIER OF FORTUNE SONIC ADVENTURE 2 SONIC SHIPLE SPACE RACER SPACE RACER SPACE RACER STREET FIGHTER 3 WIMPACT SUPERCROSS 2000 TAX WARPACT SUPERCROSS 2000 299 F 199 F 299 F 369 F 299 F 199 F 249 F 299 F 199 F STREET FRONTERS W. WAPACT SUPERCROSS 2000 FAX 2.6
THE GRIBGH
TONYO HIGHWAY CHAL/2
TOMO RAIDER'S CHRONICLE
UEPA STRIKEN MARENT
UNIFICAL TOLENAMENT
VIRTUA GUE 299 F 349 F 199 F

MANETTE (MC) RALLONGE MANETTE VMS SOURIS: VIBREUR VOLANT MC 2 PROMOTION FERRARI 355 CHALLENGE

99 F 99 F 199 F HOUSE OF DEAD JET SET RADIO
MISR
MAKEN

#### GAME BOY ADVANCE

790 FRS

<u>CONSOLES</u>

**ACCESSOIRES** ADAPTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK
CHARGEUR POUR CONSOL E ET BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR
129 F
COOLE + 4.0VST CK (HANDETIK)
48 F
ADAPTATE UR SECTEUR + BATTERIE P PACK + ALLUME CIGARE
29 F
CABLE 1 IN K - 4 CONNECTEUR MULTI-JOUEURS
60 F
CABLE 1 IN K - 4 CHAVETEUR MULTI-JOUEURS
70 F
CABLE 1 IN K - 4 PLAVETEUR MULTI-JOUEURS
71 F
CABLE 1 IN K - 4 PLAVETEUR MULTI-JOUEURS
72 F
PACH CHAVETEUR F
PACH C COQUE DE PROTECTION COULEURS ASSORTIES RADIO FM AVEC SCANNER DE RECHERCHE ROLLER LINK ROLLER LINK
AMPLIFICATEUR STÉRÉO
POCHETTÉ DE TRANSPORT GBA 100
POCHETTE DE TRANSPORT GBA 200
POCHETTE DE TRANSPORT GBA 600
POCHETTE DE TRANSPORT GBA 600
POCHETTE DE TRANSPORT GBA 600
WING AKKU

ATLANTIDE DISNEY

ATLANTIDE DISNEY

ATLANTIDE DISNEY

349 F

CASTIL FUANIA

349 F

CASPER

349 F

DOM

379 F

DOM

379 F

DOM

379 F

F

DAR F GHT ONE

F ZERO MAXIMUM VELOCITY

299 F

F ZERO MAXIMUM VELOCITY

299 F

F ZERO MAXIMUM VELOCITY

299 F

F ARRY POTITERS

389 F

GT ADVANCE CHAMPIONSH P

349 F

GRADUIS ADVANCE

379 F

SS ADVANCE

379 F

SS ADVANCE

379 F

SS ADVANCE

379 F

MARIO KART P

349 F

MARIO KART

349 F

MARIO JEUX PETALL BANKA 2
PLANET DES SINGES
PREHISTORIC MAN
RAYMAN ADVANCE
RAZMOKETS
SUPER MARIO ADVANCE
SUPER STREET FIGHTER
SPIDERMAN
SPYRO THE DRAGGIN 4
TONY HAWK PRO SKATER 2
TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP
K-MEN

#### **PLAYSTATION 2**

\* DIVISION MANAGER\*

\*\*FO FEMPIRE 2\*\*

\*\*FO FEMPIRE 2\*\*

\*\*FOR FEMPIRE 2\*\*

\*\*PORT SAFE 2\*\*

\*\*PORT SAFE 3\*\*

DRAKAN
DUNE
EA SPORTS RUGBY
EXTERM NATION
EXTREME 63
F FA 2001
F FA 2001
GIANTS
GRAN TOURISMO 3
HALF, EFERDY
HEBROS BOND 007 #8pion pour cline
JAMC SAS BOND 007 #8pion pour cline

#### PLAYSTATION II + 1 MANETTE+ 200 F DE BON D'ACHAT\* 1999 FRS \*2 BONS D'ACHATS DE SOF (BORG CONSOLE)

*∞* 6

KLONOA 2 KO KING 2001 399 F 399 F 429 F 399 F 429 F 199 F 399 F 399 F 449 F 429 F 429 F 429 F KO KMG 2001
LES BLEVE 2002
LES BLEVE 2002
LES BLEVE 2002
LES BLEVE 2002
MAX PAVNE
MIDWAY
MONEKEY SAAB #
MOON GEY
MOON GEY
MOON GEY
MOON GEY
MAX 2003
NBA 2001
NBA 2001
NBA 2001
NBA 2001
NBA 2001
NBA 3001
NBA WILL 2007
NBA STREET
NH 2007
NBA WILL 2007
NBA STREET
NH 2007
NBA WILL 2007

FAIDHERIRE

PRIX

OPERATION WINBACK

OPERATION WINBACK

PARIS DAKAR

PORTA, RUNNER

PRO EVOL. ITON SOCCER

PRO EVOL. ITON SOCCER

RES DENT EVIL CODE VERONICA.

RING OF RED.

RUMBLE RACING

SHADOWAMA 2

SILENT HILL 2

RUMBLE RACING

SHADOWAMA 2

SILENT HILL 2

SILENT SOCRES

SILENT HILL 3

SILENT HILL 3

SILENT HILL 3

SILENT SOCRES

SILE

SSX TRICKY
STAR TIREKY (OYAGER ELITE FORCE
STAR WAKES STAR FIGHTER
STAR WAKES STAR FIGHTER
STAR WAKES STAR FIGHTER
THEKEN THAT FOURHAMMENT
TIGGER POA TOUR 2001
THEKEN THAT FOURHAMMENT
TIGGER POA TOUR 2001
THEKEN THAT STAR THAT STAR THE STAR THAT STAR THAT

ACTION REPLAY ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR MEUBLE DE RANGEMENT CARTE MEMOIRE 8 MEG CARTE MEMOURE & MEC
MANETTE
MANETTE VIBRANT COLORIS MC
(MANETTE FSX COMPATIBLE PS
PRESENTOIR MORIZONTAL OU VERTICAL P
PRISE PERIFEL ROB 1:2

VOLANT MC 2

FILECOMMANDE DVD
TILECOMMANDE DVD
TILEC X PORT MULTIJOURURS 4 PORTS CABLE LINK OPTICAL CABLE

#### VENTE PAR CORRESPONDANCE TEL: 03.20.90.72,22 TEL: 03.20.90.72.32 FAX: 03.20.90.72.23 ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N'1 59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3 PARUS 01 40 27 88 44 01 48 05 42 88 iuvoli VOLTAIRE LILLE BETHUNE

REGION PARISIENNE PARLS CERGY 3 01 30 75 95 42 ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S

DOUAI 03 27 97 87 71 LILLE 03 20 13 92 92 VALENCIENNES 30 17 41 07 13

GAME'S

NORD

GAME'S AUTRES ANIENS 03 21 70 01
ANIENS 03 22 01 73
REIMS 63 26 66 24
MONTPELLIER 04 67 64 05
VAL THOIRY 84 50 20

#### IN DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32 Je joue sur: CONSOLES ET JEUX

Nº Client(si déjà client)...,

03 26 55 67 43

rais de port (jeux 251 consoies & acc. 60f) par Collissimo ou por Chronopost 65f (palement hats CR) (saul DOM TOM et CEE TOTAL A PAYER

NINTENDO 64 SATURN DREAMCAST CI GAME 80Y

PC PLAYSTATION

Code Postal:..... □ Mandat Cash

Age , ..., Anis

**COMMANDES SUR** LE 3615 ESPACE3 ET

PASSE TES

**3615 GAMESJEUX** 2F23/mn

e de paiement : «Chèque posta, Chéque banquare □Contre remboursement ±35F ! | | \_ | | \_ | \_ | | | exp: \_ / \_ Les chèques doivent être ilbellés à ordre d'ESPACE 3 VPC th ire

FIGER DOM-TOM JOUR 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT L'AVREES EN COUSSIMO PRIX WAARES, soul enseur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes re-sant dépasses par leur propriétaires respectifs. Dans la timite des étacks disponibles.

## WasplayStation 2

#### Survival/Horror









# Silent Hill 2

Glauque, malsain, sombre, insalubre, morbide, angoissant... Silent Hill 2 mérite les pires qualificatifs, ainsi que les plus grands éloges. Une production ultra-mature sans concession... bref, un bijou de mauvais goût, qui donne au survival/horror une nouvelle dimension. Culte, tout simplement !

epuis toujours, l'homme s'est amusé à se faire peur, à revisiter ses propres angoisses et ses pires cauchemars au travers de jeux plus ou moins dangereux. Tenez, à la rédac par exemple, ben on se tape des flippes pas possibles avec Angel, quand il arrive le matin (vers 14h) avec une gueule de déterré ! Ouais, faut l'croiser au détour d'un couloir, le visage livide éclairé par la pâle lumière des néons, pour saisir le sens profond du mot terreur... Et c'est pas tout : Chris aime se faire peur en regardant d'un œil critique un journal télévisé étalant toutes les misères du monde, Willow est un adepte de la flippe métaphysique lorsqu'il tente un backflip au Troca, Julo n'en finit plus de vivre les pires cauchemars quand un virus mortel s'attaque à son frêle organisme, RaHaN vit des instants terrifiants lorsqu'il trouve, le matin (vers 17h), cinq

cheveux rabougris dans sa brosse... Bref, on est tous pareil : on a beau le nier, on adore ce petit frisson dans le cou provoqué par une bonne grosse frousse! Alors vous pensez bien, quand un jeu de la trempe de Silent Hill déboule sur PS2, ben on n'a qu'une hâte : s'enfermer à double tour chez soi, débrancher le téléphone, s'entourer de la plus totale obscurité, pousser le potard du volume à fond et se laisser happer par cette aventure aux confins de la raison, là où le mot « réalité » ne veut plus dire grand-chose...



Dévoiler par le menu le scénario complètement azimuté de Silent Hill 2 ne présente aucun intérêt. Pire, cela éventerait une bonne partie du plaisir de la découverte qui vous attend... Non, autant vous en révéler le moins possible, histoire de vous lasser apprécier le reste à sa juste valeur. Pour faire court, donc, sachez qu'après les aventures de Harry Mason sur PSone, c'est au tour de James Sunderland de faire l'expérience d'une plongée en enfer au cœur de la petite station balnéaire. Ses motivations sont simples: alors que sa femme Mary est morte il y a 3 ans, des suites d'une mystérieuse maladie, James recoit une lettre écrite par la défunte, lui demandant de la rejoindre à Silent Hill. Glurp, ou comment piquer au vif la curiosité d'un mari un tantinet dépressif, qui n'a jamais vraiment fait son deuil... et lui donner l'espoir fou que, peut-être, sa douce est encore en vie ! Bref, sans trop réfléchir au caractère « ésotérique » de sa quête, James saute dans sa guimbarde et arrive à Silent Hill, sur un parking désert.

Là, d'entrée de jeu, on est frappé par l'Indicible sentiment de tristesse et de solitude qui suinte de partout. La bande-son, aussi hallucinante qu'hallucinée, où se télescopent les riffs de guitare acoustique et la mélopée entêtante des bruitages d'ambiance. Le design des lieux, abandonnés et mornes, où chaque objet, chaque construction, chaque bien public semble dépareillé, moisi et rongé par le temps. Le paysage qui s'offre à nous, point de vue imprenable sur une baie plongée dans un impénétrable brouillard, dont les volutes se déchirent parfois contre la cime



Certains endroits de la ville ne sont pas nécessairement à visiter, mais peuvent révéler quelques surprises...

d'un antique sapin. Le visage défait d'un homme lancé à la recherche d'un fantôme, auscultant ses traits tirés dans le miroir piqué des chiottes publiques insalubres. Oui, le début de Silent Hill est déprimant à souhait !

Le décor est planté, grâce à l'excellente narration en anglais (impeccablement sous-titrée en français, d'ailleurs) durant laquelle James relit à haute voix la lettre post mortem de Mary... « Cette ville apparaît dans mes rêves agités. Silent Hill. Tu avais promis de m'y ramener un jour. Tu ne l'as pas fait. J'y suis



#### fiche technique

Editeur
Developpeur
Genre
Worz de joueurs
Hiveaux de difficulte
Gifficulte
Gontinues
Norz de sueurs froides
Spécial
Existe sur

Konami KCFT [Japon] Survival/horror I

4 [action] et 3 [énigmes] Moyenne Sauvegarde Un paquet ! Une bonne sono Rien d'autre seule désormais... Dans notre « lieu à nous »... Je t'attends... » Bien, bien, bien, sympa l'ambiance. Pas très saine mais ultra-prenante!

#### ...vers l'inconnu

Après avoir admiré quelques instants le panorama désolé qui s'offre à vous, il est temps de trouver le chemin de la ville. Pas le choix, un seul sentier semble praticable. Là, parcourant les lacets au milieu d'une forêt impénétrable, on commence à prendre la mesure de ce qui nous attend. La visibilité, réduite à quelques mètres à cause du brouillard, crée immédiatement une tension palpable. On s'attend sans cesse à voir débouler de nulle part une créature d'outre-tombe, on guette le moindre bruit suspect, on est complètement perdu dans ce no man's land éthéré... Puis, au bout d'une longue balade, on rencontre enfin âme qui vive : Angela, une femme apparemment pas très équilibrée, qui recherche sa mère

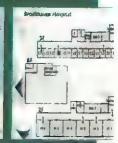


Silent Hill 2 sans concession ? La preuve par

#### Cartographie et sens de l'orientation

L'arme absolue pour se dépêtrer sans trop de mai de l'épreuve qui vous attend est de posséder un sens de l'orientation en béton. En out, dans Silent Hill 2 il lau tout author montre que montre pour re louper aucun elément-clé I Breit, récuperez systématiquement le carte des lieux en cours de visite (jamais très bien planquée) et n'hésitez pas à vous y référer régulièrement. Quant à la carte générale de la ville, elle dresse, au fil de votre périple, le bilan des zones explorées (sur la photo, je me suis amusé à répèrer les lieux que vous serez amené à explorer sans vous en donner l'ordre).





disparue (quel hasard. .). On taille le bout de gras au milieu du cimetière, puis le périple vers Silent Hill reprend. Chemin de terre défoncé entouré de bâtisses à l'abandon, bruits et craquements provenant des bas-côtés, route serpentant le long du lac... On débouche enfin sur l'asphalte des premières rues de la ville. Traces de sang par terre, vision d'une créature difforme, rapidement happée par la brume. Ça y est, après un paisible prologue, la descente aux enfers peut vraiment commencer!

D'emblée, l'exploration des nombreuses artères de Silent Hill peut sembler assez fastidieuse. On ne sait pas trop quoi faire, ni où aller, jusqu'à ce que, petit à petit, les indices rassemblés de-ci, de-là, vous aiguillent dans la bonne direction... Étonnant d'ailleurs de constater à quel point les développeurs de Konami Tokyo sont parvenus à un équilibre parfait entre liberté d'action (feinte) et scénario scripté. En effet, autant le cheminement de l'aventure suit un parcours jalonné, dont il est impossible de s'écarter (vous visitez les lieux-clés un à un, dans un ordre donné), autant rien ne vous empêche d'explorer d'autres zones secondaires et facultatives. Chemin faisant, vous pouvez ainsi pénétrer dans des bâtiments annexes, où vous attendent items et autres



Les nombreux univers altérés sont malsains au possible

#### Les fins alternatives

On savait que Silent Hill proposerait plusieurs rins. En revanche, on n'avait strictement aucune des de la manière avec laquelle les développeurs nous meneraint à l'une ou à l'autre. En bien finalement, le principe savers aussi simple que génial selon votre manière de jouer, le jeu choisira la fin qui convient le mieux à votre « attitude » En clair, et pour faire simple, il semblerait (conditionnel de rigueur, car je n'ai pas eu le loisir de trouver toutes ces fins) qu'en fonction de plusieurs facteurs-clés (rapidité, protection de Maria, abus ou non de méditits pour être touquirs en forme, lecture systématique des documents concernant Mary...), vous pouvez aboute à ces cing conclusions

Vous quittez Sijent Hill avec Maria, qui remplace desormals Mary dans votre cœur (mais l'éphlogue ne será pas heureux pour autant Mystère...)

James fait enfin le déuil de son épouse et part l'âme en paix James finit avec une tendance suicidaire tres

Le jeu termine une fois, quatre nouveaux items dissemines dans la ville apparaissent, vous permettant d'exécuter un rituel paren pour ressusciter Mary

Enfin, si vous avez trouve les trois premières fins, ou simplement celle de la résurrection, il en existe une cinquième une sorte de joke voulu par les développeurs

Vollà, a vous maintenant de trouver tous ces denouements. Ah oui, jallais oublier chaque fois gu'une fin est dévoilée, vous récupérez une nouvelle arme bien puissante pour la partie suivante, comme une tronconneuse ou un « spray » devastateur ! Enfin, pour clore le sujet, is achez que vie un menu caché (L1 + R1 sur l'écran des Options), vous pouvez activer plusieurs nouvelles options, dès lors que vous avez fini le jeu au moins une fois : par exemple doubler ou tripler la quantité de vos munitions, et surtout enlever le fittre graphique qui donne cet espect granuleux à l'image!









SUPPLEMENTAIRES



# Silent Hill 2



A chaque fois que ce genre de question vous est posée, n'hésitez pas . répondez systématiquement

objets plus ou moins utiles. Une fois ces « à-côtés » découverts, vous rejoignez, sans même vous en rendre compte, le fil du scénario... Des rues nimbées de prouillard et infestées d'une vermine d'outretombe, your visitez ensuite plusieurs lotissements, puis partez dans un parc municipal où vous rencontrez la très énigmatique Maria (qui affiche une ressemblance troublante avec Mary, la femme de James). Avec elle, vous explorez l'hôpital, tour à tour « juste » désaffecté, puis propulsé dans un univers altéré super glauque. Là, vous n'avez de cesse de retrouver Laura, une petite fille aussi cachottière que turbulente, qui semble très bien connaître votre passé (comment est-ce possible ?). Sans parler d'Eddie, adolescent obèse et simplet, adepte des pizzas King Size et prompt à déposer une belle galette dans les chiottes... Oui, tous les personnages secondaires que vous croiserez au cours de votre périple semblent, si ce n'est complètement fous, du moins un peu dérangés. Seul ou accompagné de Maria, vous découvrez par la suite un musée rava-

Comment Laura peut-elle affirmer une chose pareille alors que vous venez de la rencontrer pour la première fois ?







Lorsque James repère un objet ou un mécanisme important, il le suit du regard, histoire de vous indiquer où regarder.

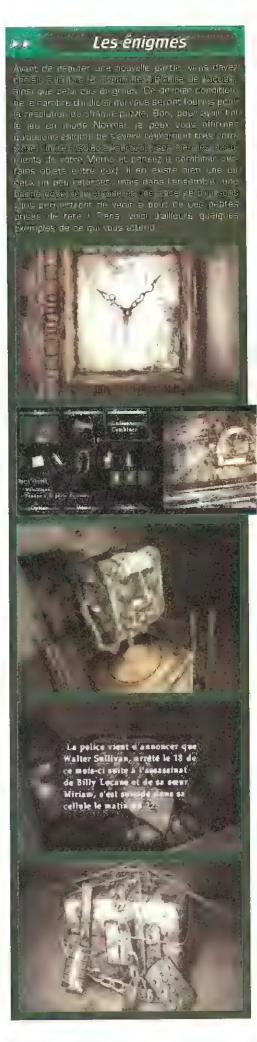


> Ok, pas de censure dans les sous-titres . c'est cru, brut de décoffrage et sans finesse...

gé, un hôpital psychiatrique, une prison souterraine, un labyrinthe bien complexe, un hôtel abandonné dans lequel James a passé d'agréables vacances avec Mary (de son vivant)... Autant de lieux pourris, rongés, rouillés, ravagés, abandonnés, qui rappellent parfois un peu trop ceux du premier Silent Hill [l'hôpital est quasiment identique]! Remarquez, c'est un peu normal : les deux épisodes se déroulent après tout dans la même ville!

#### Tension constante

Que ce soit au sein des environnements clos, où chaque action et chaque énigme doivent suivre un ordre assez précis, ou bien pendant les phases d'exploration en extérieur, les développeurs se sont arrangés pour que la tension ne faiblisse jamais. Et les bougres n'ont pas lésiné sur les ressorts horrifiques déjà expérimentés dans le premier épisode! Tout, absolument tout ce que vous allez vivre a été pensé avec la précision chirurgicale de metteurs en scène de l'horreur. Dresser la liste exhaustive de l'ensemble de ces petits raffinements qui font la richesse de Silent Hill 2 serait un exercice fastidieux, alors laissez-moi simplement souligner les plus marquants : le brouillard volumétrique sublime qui ne quitte jamais la ville, les innombrables lieux plongés dans l'obscurité quasi-totale, qu'il vous faut éclairer à la lueur de votre lampe torche (la gestion des lumières est fantastique), le jeu des ombres portées créant un impressionnant diorama cauchemardesque, l'animation des créatures protéiformes qui hantent chaque lieu, le grésillement de la radio vous lacérant les tympans lorsqu'un ennemi approche, la richesse des angles de caméras dynamiques jamais choisis au hasard, le passage incessant d'un monde « normal » à un univers altéré, la personnalité trouble et le design inspiré des personnages secondaires. et surtout cette satanée bande-son qui vous enveloppe d'une aura malsaine complètement trippée (grâce à un procédé de rendu baptisé S-Force 3D)... Voilà quelques-unes des « recettes » utilisées à outrance, pour que, à aucun moment, vous n'ayez le loisir de vous sentir en confiance ! Ca fonctionne d'ailleurs tellement bien qu'on se surprend parfois à vouloir faire une pause (tiens, si je passais l'aspirateur, ça va me détendre), histoire de faire baisser la pression d'un cran. C'est dire!







pas blen nombreuses (4) ou 5 tout au plus). En

revenche, le stress engendré par chaque affrontement

(notamment grace aux bru

tages) ne faiblit pas de bout en

Mise en garde

Tous ceux qui se sont essayé au premier épisode

PSone savent très bien à quoi s'attendre. Qui, ben

Les scènes de « copulation » bestiale entre créatures

de « copulation »
bestiale entre créatures
abjectes font froid dans
le dos



Elwood



Les points de sauvegarde, matérialisés par des carrès couge vif, sont nombreux et peuvent être utilisés sans modération



Petite
traversée en
barque sur le lac
de Silent Hill.
Mais comment
se repérer sur
les fluts P
Reponse sur
cette photo ...

## Notes



#### eupludet

Le filtre dégradant l'image associà à la richesse des textures, et zou . bienvenue en enfer !



#### Eschédopo

Proches de ceux de l'épisode PSone, les décors et l'ambiance ont gagné en finesse et en qualité.



#### เเดโร่เรแน้นไร

Plus que pour son animation SH2 vaut surtout pour sa mise en scène cinématographique



#### Maniabilité

Naviguer dans l'univers 3D ne pose aucun problème, sauf parfois lors des changements d'angle de vue



Le sans-faute l'Coupez le son et le jeu perd 50 % de son atmosphère Au casque, c'ast la flippe assurée



#### Durée de Me

L'immersion est telle qu'on prend le temps de tout explorer à fond .. et découvrir les 4 fins differentes !



#### PHIS

L'expérience de Silent Hill PSone, , décuplée ! Une réalisation unique et terrorisante



#### בענטונו

Finalement très (trop ?) proche de l'épisode PSone Une aventure un peu trop linéaire



eżoki d'lużśreż

#### Plus loin...

Quitte à répéter ce que l'on vous à déjà dit, sachez que Silent Hill 2 est vraiment un titre destiné à un public adulte et averd. Car tout y a été conçu pour vous foutre les chocottes et vous plonger dans une indicible terreur Àlors, si on vous met en garde, sa n'est pes pour se la jouer démago, mais simplement pour que vous sachiez à quoi vous vous exposez ! M'enfin, rassures vous, ca reste quand même un bête jeu vidéo, hein. On va par diciboliser un tal chef d'œuvre, non plus

La peur est un cri, la terreur est

•••etuntuni al

#### Liavis d'Elwood

contraine !

possine sont pas des foudres de guerre) et que les

enigmes ne s'avèrent pas bien complexes (voir encalré). Ok, c'est vrai. Mais l'atmosphère qui se dégaje de ce petit chef-d'œuvre est tellement unique qu'on n'est pas déçu le moins du monde. Bien au

lamais (expression se server in aveit etérnicuna selle implicuda gans un privida (selle molicula gans un privida (sellement glauque et maisan pu'or rei soccase cout à l'ait indemne d'une tella aventure. À déguste eure retenu qu'or rei soccase cout à l'ait indemne d'une tella aventure. À déguste eure retenu ucune... saur contre-indication médicale eu/ou psychiatrique :

#### L'avis de Gollum

Silent Hill 2 n'est pas un jeu. C'est dien plus que cela un me s'amuse pas a suivid la destinée de James. On subit de plain fouet cette expérience unique. Destabilisant perturbant, passionnant. Silent Hill 2 est cout simplement cutte Jamais un lau ne vous àvait entraîné si loin dans la terreur. Pour adulte averti uniquement

## Magna Boy Color

#### G ZW Zneure



#### La Légende de Zeld Légende de Zeld

Les deux nouveaux épisodes de Zelda sont enfin la, prèts à nous sucer le cerveau de leurs énigmes pas piquées des hannetons. Le résultat est suratosphérique et italianisant l

lors que la Game Boy Color

est en train de vivre ses derniers mois (quoique rien ne soit sûr !), deux jeux sublimes font leur apparition comme pour narguer nos pathétiques certitudes. Capcom et Nintendo en auront mis du temps avant de les pondre. Pas moins de deux ans de travaux acharnés pour nous concocter deux épisodes mythiques dont on n'est pas près d'oublier la saveur de sitôt. Dans L'Oracle des Saisons, l'action se déroule sur l'île d'Holodrum, après que Link se retrouve mystérieusement happé par un courant magique. Les ennuis débutent lorsque le général Onox kidnappe l'Oracle des Saisons (une fille) pour bouleverser l'équilibre naturel de l'archipel. Comme dirait Ash dans Evil Dead 3: un grand moment! Dans la seconde aventure, Link doit déjouer les plans d'un mauvais esprit qui a pris possession du corps de l'Oracle des Âges (une fille aussi), pour servir les funestes desseins d'une souveraine remplie d'ambitions, Veran.

Bien évidemment, derrière ces deux intrigues hétéroclites, se cache dans le fond un postulat commun : celui de délivrer deux entités surpuissantes à force de ruse et de coups d'épée! Mais n'en dévollons pas davantage et préservons le suspense des scénarios pour vous garantir un plaisir total...



Bon, comme vous le savez tous, ce qui fait la force d'un Zelda est la qualité de ses énigmes. En général, on débute la partie avec un objet banal que l'on troque au fil de ses investigations, pour obtenir au final un item indispensable. Comparés à la mouture DX, ces deux volets proposent des quêtes sensiblement plus longues et ardues. Comme à l'accoutumée, vous devez converser avec la totalité des habitants de l'île pour glaner des informations et avan-





cer au rythme de vos déductions II est désormais possible d'acquérir des anneaux de pouvoir en guise d'items spéciaux, dont l'expertise chez le joaillier du coin s'avère vitale (en échange de 20 rupis !) pour en collectionner les propriétés magiques. En ce qui concerne le rythme de progression, de fréquentes mésaventures viendront vous freiner ponctuellement, comme si les programmeurs avaient voulu prolonger malhonnêtement la durée de vie de leurs jeux. Par exemple, dans l'Oracle des Âges, vous vous retrouvez à un moment sur une plage, dépossédé de tout votre inventaire ! La quête consiste à récupérer la totalité de vos items avant d'attaquer le donjon suivant. Une péripétie qui a l'air bien anodine dite comme ça, mais qui a duré plus de quatre heures en pratique à cause d'une interminable histoire de troc et de divers changements temporels! Bref, vous l'aurez compris, ces épisodes vous promettront beaucoup de fil à retordre et d'allers-retours intempestifs par rapport aux précédents volets SNES, GBC et N64. Vous êtes prévenu!

#### Des danjons stas vicieux

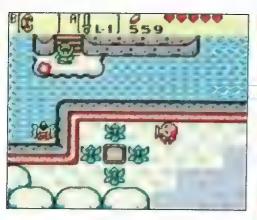
Après les quêtes d'objets et de progression, nous allons vous parler des fameuses séquences de donions, of course I Au nombre de 8 dans chaque cartouche, elles seront aussi plus que jamais torturées et dotées d'une logique implacable. Dans les grandes lignes, vous devez dénicher de petites clés en résolvant des énigmes diaboliques pour accéder à d'autres pièces du château et gagner au final la clé suprême qui ouvre le repaire du boss. Truffée d'astuces vicieuses en tout genre, la série des « Oracle » accueille en son sein de nouveaux types de cassetête pour parer les habitudes des plus grands stratèges formés aux opus antérieurs de Zelda Ainsi, on peut dorénavant trouver des réseaux de wagonnets sur rails possédant une multitude d'interrupteurs, des devinettes chiadées axées sur les couleurs



Comme notre Batman national, l'arbre sacré a une bonne tronche !

#### fiche technique

Mintendo tilliaur Nintendo/Gaocom Vaveloppeur Aventone Same Hare de Journe de differente **Omnelle** office and Bunthages Sauvegarnes 8 dans chaque episoue : dire de doduis Système de code secret ग्रामहाप्र Existe sur Rien d'autre !



et la symétrie des compositions. Sans oublier des blocs à pousser, des portiques automatisés et des cubes en 3D à encastrer sur la bonne facette. Toutes ces nouveautés cumulées aux anciennes énigmes (fausses pièces, cristaux, réceptacles à allumer, chute d'un étage supérieur pour atteindre une pièce particulière...) font de ces deux aventures un must de la prise de tête! Faites le plein de Doliprane, ça va sauvagement « migrainer » I

#### Usin ocres entraordinaires

Pour ce qui est de la réalisation, les deux cartouches jouissent des routines graphiques améliorées de Zelda DX. En effet, nous avons droit au même sonte de Link et des ennemis principaux. Les seules modifications concernent l'agencement des îles, la représentation des villageois et certains éléments du décor (bâtisses, statues.. ). Sinon, pour répondre à la question que vous devez tous vous poser, à savoir quel titre choisir, nous disposons de plusieurs réponses selon vos goûts. Évidemment, si vous êtes assez « thuné » pour acquérir les deux softs, faites-le les yeux fermés en toute sérénité Pour les autres, sachez que l'Oracle des Âges contient plus d'énigmes à résoudre, tandis que l'Oracle tes Salsons propose plus d'action. En d'autres termes, optez pour ce premier si vous aimez pousser des stauettes ou ce dernier si vous adorez latter du Moblins. Comme dirait cet abruti de Laspales dans son sketth: « C'est vous qui voyez! » Quoi qu'il en soit, ces deux softs sont phénoménaux de ludisme et de proondeur, et passer à côté de tels chefs-d'œuyre relère de la folie furieuse! Car s'il y avait un Top des neilleurs jeux de l'année, ces deux titres feraient, aisénent partie des 5 premiers!

Kendy



#### Deux quêtes interconnectées

Fig. (2) or 100 to 100



Dans le passé, cette colline est volcanique !

Lorsque vous nagez sous l'eau,

la vue change de représentation.









> Voici un arbre à « graines mystérieuses » !

## Notes





Ca tue la tronche, avec une dizalne de couleurs à l'écran ! On est sur GBC, les gars

M YOU HA FETAS

#### Animarijon On est lain des production

On est loin des productions Disney mais ça reste correct et efficace !



#### Maniabilitë

Elle est extraordinaire ! En plus l'interface est simple !



#### Sons

Pour de la GBC, ca déchire vieux si je puis me permettre cette familiante !



#### Durše de vie

Comptez une cinquantaine d'heures pour chaque volet ! Les énigmes sont super saquées !



#### Plus

Des quêtes encore plus difficiles Des donjons diaboliques. Une réalisation surpuissante !



#### בננפוצו

Il vous faut plein de piles Nombreux troubles du sommeil Surchauffe du cerveau.



Note d'intérét

#### Plus Ioin...

in the second of the second of





#### L'avis de Trazom

siblem. I sal emplement addres and been mercially a zone come at recitable and a postable and a solution. Notice and Link est toughts a sensitive an immigable at zone les les manages rencontrés at autres objets recoltes contribuent à rendre les quetes passionnances. Le GBC est décidément pleine de ressources l'A quand une version lesson.



monde les promettait pour l'an 2000, et finalement, que dalle. À quelques mois de 2002, on dépend toujours de ces satanées roues, indispensables pour tous les déplacements de moyenne distance. Les roues, c'est ringard : c'est une des plus vieilles inventions de la planète, et on n'a toujours pas réussi à les remplacer. Non ! Je m'insurge : au lieu de bosser sur des consoles nouvelle-nouvelle génération qui rendent la jeunesse complètement stupide et imperméable à la culture, ils feraient mieux de mettre en chantier les véhicules volants. Nom de Zeus, heureusement que Sony et Criterion sont là pour nous faire rêver!

#### Overboard, machine de rêve

AirBlade est donc un... jeu, où l'on incarne un super keum qui se retrouve avec un overboard (comprenez : une planche de skate sans les roues, qui lévite,.. Ok, je simplifie, c'est comme dans Retour vers le Futur 2 1). Comme dans un jeu de skate conventionnel, les grinds, grabs et autres figures impossibles à effectuer pour le commun des mortels s'enchaînent. Grâce à cet engin du futur. l'exécution est rendue beaucoup plus facile, car beaucoup plus arcade dans l'approche. Si la configuration des touches est à peu de choses près la même que celle de Tony Hawk (et donc de tous les jeux du genre), les figures « passent » avec une facilité déconcertante. C'est simple, on peut tenter n'importe quoi, on ne tombe quasiment jamais. On passe des grinds de plusieurs kilomètres sans chuter, tranquille. Le seul moyen de

provoquer la gamelle, c'est de se prendre un mur pendant l'exécution d'une figure. Autrement, pour tout ce qui concerne la réception, la vitesse, ou je-ne-sais-quoi d'autre, rien n'a d'importance : ça passe comme une GameCube à la douane (je plaisante, détendez-vous Greg et Gollum). Forcément, si les figures ne sont pas difficiles à effectuer, on peut légitimement penser que le titre n'a pas d'intérêt. Heureusement, une jauge de turbo, qui se remplit en faisant des figures par milliers, a été incluse. Résultat, si on veut gagner du temps, il faut faire des figures comme les Bretons font les crêpes. Et pourquoi le turbo ? C'est vrai ça...

#### Pourquoi un turbo ?

Eh bien parce que l'intérêt principal du jeu est son mode Scénario, qui place Ethan au beau milieu d'une conspiration, avec des kidnappings, des tentatives de vol d'overboard et autres « malfaisances » criminelles, provoquées bien évidemment par une organisation multinationale qui n'a rien d'autre à faire que d'emmerder un pauvre keum comme lui. N'insistez pas, je ne développerai pas le scénario plus que ça, ça reste beaucoup trop indigent. Bref, l'autre gars part en croisade contre le Mal, à travers 6 missions proposant différents objectifs en temps limité. Techniquement, le moteur 3D est carrément au point. Les skateurs bougent vraiment bien, les animations des figures sont bien détaillées et en termes de fluidité, c'est

Les quelques vigiles qui se baladent sont là pour vous tabasser la gueule



parfait. Pas un seul ralentissement constaté et mieux encore, le frame-rate a la régularité d'un métronome. Les aires de jeu sont bien construites et détaillées, avec des piétons et une vraie circulation automobile. Mine de rien, ça bouge de partout. De plus, on peut utiliser n'importe quel élément pour exécuter des figures : des rambardes, voitures, caisses, jusqu'aux antennes satellite, tout

#### fiche technique

Vávaloggaur Hanre Hine de joueure Hiveaux de difficulte Vilficulte Bontinues Nore d'alles de jeu Special adste sur Hien d'autre

Billiam Sony C & E Criterion Software Skate futuriste 1 à 8 (à tour de rule) Facile 001 (56 Ka) Dual Silvek 2



de la map, on peut donc élaborer des enchaîne-

ments réellement impressionnants. Nettement

plus beau que Tony Hawk 3, le premier contact

visuel avec AirBlade laisse une très bonne impres-

sion. En revanche, lorsque l'on se met à jouer,

The branch purpose!

Comme précisé plus haut, le mode Scénario se

divise en 6 missions, chacune correspondant à un environnement différent. Le problème (outre le

nombre restreint de stages), c'est que les objec-

afs sont quasiment toujours identiques. Il faut grin-

der quelque part, vriller (s'accrocher à une barre avec les mains et tourner autour) sur une caisse,

un lampadaire. ou encore latter des vigiles...

Bref, on tourne vite en rond. Non seulement le jeu

est répétitif au bout de 20 minutes, mais en plus,

pa reste relativement facile. La seule difficulté vient

du manque de liberté pour compléter les objectifs

Comme il n'existe qu'un seul moyen de le passer,

l arrive de rester bloqué plusieurs heures sur une

in de mission parce que l'on n'a pas assimilé l'en-

chaînement de la mort qui permet de passer le niveau. En plus, les checkpoints sont absents :

orsque l'on perd, il faut se retaper tous les objec-

ifs un par un. Bonjour la durée de vie rallongée

intificiellement! Le mode Scénario est tout de

nême bouclé assez rapidement Heureusement,

l'autres modes sont présents, comme le

'hallenge Score, et surtout le Challenge Tricks,

lébloqué en finissant le Scénario. Ce dernier

eprend le système de Tony Hawk, dans lequel on ous demandait de faire des séries de tricks et

utres cascades bien précises. Seul problème,

omme ça reste relativement arcade, on ne prend

as vraiment son pied. Ah, j'oubliais: même si on 'a le choix qu'entre deux skateurs au début, 'autres peuvent être débloqués par la suite... nais c'est purement anecdotique. Dommage u'un titre aussi réussi techniquement n'arrive pas accrocher le joueur. Haaa, les gameplays qui ne ennent pas la route... Tiens, c'est marrant, villow, qui passe derrière moi, me dit : « Avec riterion c'est toujours pareil, ils arrivent à faire un on moteur 3D, mais leurs jeux sont inintéres-

la donne change un peu.

cinématiques

d'intro sont

d'une qualité

très discutable

et n'apportent

rien , elles se

de recentrer

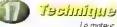
contentent

le scénar.

agase one

Vriller sur des caisses pour les faire tomber Quaip, normal quoi.

# Notes



Le moteu<mark>r 3</mark>D est une réussite ! Rien a dire, techniquement ca roule !

#### 

Les skateurs sont bien modélisés et les aires de jeu

#### แตร์เลนเนน

Pas un seul raientissement et le frame-rate est regulier

#### <u> فَالْلَاثِيَّةِ لِسَّدِلْن</u>ِ

À peu de choses près, identique à celle de Tony Hawk. Cela dit, l'angle de vue complique parfois les choses

#### **EURGE**

La banda-son est juste super soûiente. Entendre le même morceau pendant des heures, c'est relou

#### elv eb eëru<mark>u</mark>

Le mode Scenario ne contient que 6 missions et les autres modes ne sont pas super intéressants

#### בוגולי 🚽

Le superbe moteur 3D Une idee intéressante

#### פוגונטולו 🦳

La durée de vie trap courte Les missions répétitives

#### ełטלי לפּיפֿלותנ'לני

#### Plus loin...

Profitant du support DVD les développeurs ont inclu un making of du jeu avec des incensions and le locar (an and personne)

#### , izellėt inemenpinde<mark>t</mark> imsknedės teo eligilėtik nos usą triskesėl ititiėdėrstilu Visidenikė



Matez
le grind
métaphysique..
Dans cette
mission,
cette figure
s'exécute
sur
1 kilomètre l

À 

l'intérieur
des cages
d'ascenseurs,
Ethan vrille
comme un
ouf-maiade



Briser l'emblème de la multinationale qui vous pourrit la vie Ça c'est de la rébellion.

# DIQ 19 estable 2 compo 2 4 4

# avis d'Angel

ants. » Bien résumé, le Corse!

Angel

#### L'avis de Willow

Mouse, per Airblade de des pues pos emu é per que la la mouse 2. per Circerion Studios est pues efficace, ca bouge leen, mais e como de tous se rejouissances techniques, e feut autrature que la movembre periodica à plat. Joli mais pes trippant.



Comme les grands crus, Crash Bandicoot se bonifie avec l'âge. Grâce au talent du developpeur anglais Traveller's Tale, qui reprend le flambeau de Naughty Dog, ce 4º opus séduira les fans inconditionnels du marsupial.

es mauvaises langues auront vite fait de remarquer à quel point ce 4° épisode des aventures de Crash est similaire aux précé-

dents et que le nombre conséquent des amateurs du bandicoot fou est un excellent filon à exploiter. Crash connaît ainsi une notoriété qui dépasse largement le monde vidéoludique et sa silhouette orange est immédiatement reconnaissable. C'est sans aucun doute ce potentiel de ventes astronomiques qui a convaincu Vivendi Universal Interactive d'acquérir la licence du plus célèbre des Bandicoot, tout comme celle de Spyro le dragon. Malgré toutes ces histoires d'exploitation de licence, cette première incursion sur PS2 est plutôt réussie, sans réelle-

Le marsupial fou peut diriger
un bathyscaphe, piloter divers
engins volants et conduire
un 4X4.

Coco remplace Cresh sur quelques niveaux.

Elle peut effectuer des tricks avec une trottmette
et piloter un engin spatial.

ment innover. Les développeurs anglais de Traveller's Tales, qui se sont déjà illustrés sur Muppet Adventure ou Toy Story 2, ont concocté une épopée à la hauteur de leur prestigieux invité.

#### Crash s'en charge

Le Docteur Cortex commence à en avoir ras la casquette de son ennemi héréditaire. Afin de vaincre Crash une bonne fois pour toutes, Cortex s'adjoint l'aide des Élémentaires, un groupe de masques possédant les pouvoirs de l'eau, la terre, l'air et le feu, pour créer son arme ultime : Crush, ou la version super vilaine de qui vous savez. Chacun des 30 niveaux emprunte les caractéristiques de ces 4 éléments pour peindre des tableaux qui foisonnent de couleurs, chose jusqu'ici trop rare sur PS2. On se laisse autant séduire par les ambiances aquatiques que par les séquences plus chaudes d'inspiration asiatique ou encore les atmosphères polaires. Mister Bandicoot utilisera entre autres un bathyscaphe, un avion, une espèce de libellule, un 4X4, un « heli-pack » ou encore sa tenue de robot, le Crash-Mech. Il pourra apprendre le double saut, à marcher sur la pointe des pieds pour ne pas faire exploser la Nitro, utiliser son bazooka ou faire la toupie plus longtemps, comme dans les épisodes précédents. On recueille toujours un maximum de pommes, non pas pour faire une tarte mais pour

98%

obtenir des vies supplémentaires en brisant des caisses et en se faufilant entre la Nitro et le TNT. Coco se substituera de temps en temps à son frère pour lui prêter main-forte. Cette donzelle n'est pourtant pas appréciée par ce gros misogyne d'Angel, qui va jusqu'à regretter les niveaux où elle apparaît. Bref, jusqu'ici tout va bien, même si l'on commence à ressentir une petite frustration quant à la visibilité, puisqu'il arrive qu'un élément du décor vienne obstruer notre champ de vision. Le positionnement unique de la caméra est parfois également gênant et empêche d'anticiper ses actions. Et ce n'est pas tout.



Que dire ? Que l'effet de lumière à travers les vitraux colorés est particulièrement réussi ? Voilà, c'est dit.

#### fiche technique

ktiteur vereloppeur Genre Jone de Joveurs Jiveeux de difficulté Gifficulte Gontinues Jore de diveaux

Existe sur

Vivendi Universal Interactive Traveller's Tales Plate-forme / Action

Moyenne Sauvegarde (1 000) 30

Grash eschopous ausacerenge Bientöt sur GBA



# risk synowsia to sel recount enter into seusion trennerd into seusions Elli, terre et feu

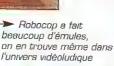
Coco à la rescousse

masi, per seo à affroncer le vilain Cortex. Sa scerir viendra taider a

is reprises au cours de l'aventure. Il n'est pais possible de la sélec

Enfermer -

le Bandicoot dans une grasse boule était une si bonne idée qu'on va la retrouver sur 4 niveaux



## Note

#### eupludel

Le moteur 3D tourne sans accroc. On regrette la vue unique avec parfois un manque de visibilité.

#### *ដីនង់វា*ទំព័ព្ធវាទ

C'est le grand jeu. Couleurs foisonnantes, effets spéciaux avec ondulations de chaleur et nombreux détails !

#### Auline เรียนใน

Crash possède une bonne panoplie de mouvements et se déplace avec fluidité

#### <u>פֿלַ וֹלוֹנְטִּׁנִינְנִנְנִינְּבּּלְעִוּ</u>

Gameplay identique aux opus précédents, mais parcours trop

#### อีบปร

Des petites musiques entrainantes et entraintes Les aus en frençais manquent de charame

#### Durée de vie

Les 30 niveaux se bouclent assez vite Les 5 boss poussent la durée de vie à 6 ou 7 heures pour les habitues.

#### PJUS

Graphismes detaillés et colorés. Ambiance sonore envoûtante Le retour de Corn

#### Mons

Peu d'innovations Parcours trop millimétrés. Niveaux répetitifs.



NUGE iê vê tut'u

#### Plus loin...

avec la mastricte, missione car: misarting, sobrement impulie Crash, et un eu de plate-forme classique Crash Bandicoot X. Les visuels d Crash son assez impres-sionnants et laissent dev ner des voitures de course assez éloignées du déjanté Crash Team Racing





Une difficulté factice ?

On pourrait aisément qualifier d'insupportables les affrontements contre les boss. Vous combattrez à 5 reprises le méchant Crush, et la 2° et 4° fois, vous rôlerez la crise de nerfs, puisque le parcours s'avère trop millimétré. Il est ainsi difficile de juger les disances des obstacles, si bien que si par malheur otre pointe de pied caresse un obstacle, c'est perdu. le désagrément est également présent dans la majoité des niveaux. Crash Bandicoot est certes réputé your sa complexité, bien qu'il s'agisse d'un jeu de ılate-forme, mais on a tout de même le sentiment jue la difficulté est loi présente pour allonger la durée le vie du soft. L'affrontement avec la 4º forme de trush est un grand moment de solitude. Quelques ninutes de réflexion sont nécessaires pour comrendre ce qui vous arrive. Vous pilotez un avion et ous tirez sur Crush, sauf que vous ne le touchez u'à certaines occasions sporadiques, alors que vous ittez comme un fou pour éviter sa multitude d'ataques supra-balèzes. En fait, la cié de ses faiblesses



Le concept « je suis dans un engin qui vole je bombarde des cibles » est récurrent dans

est... je vous laisse la découvrir ; une fois que vous vous serez bien pris la tête pour cerner la tactique, vous comprendrez ce que j'ai ressenti. Cela n'enlève bien évidemment pas <mark>au</mark> jeu ses qualités - la varrété des niveaux et la finesse des graphismes - mais on regrette qu'au 4º épisode, certaines erreurs persistent. On en devient que plus critique, puisque Crash Bandicoot 4 n'est pas une création originale, mais une déclinaison d'un concept déjà éprouvé. Les fans de la première heure ne seront évidemment pas dépaysés et se régaleront de cette aventure inédite, sans toutefois apprécier beaucoup de nouveautés. J'en oublierais presque les temps de chargement, à décourager le joueur le plus stoïque. Comptez en moyenne 41 secondes par écran de chargement (sur notire version en tout cas...); sachant qu'il en faut souvent 2 lorsque l'on sauvegarde sa progression, vous obtenez les loadings les plus longs du monde ! On espère sincèrement que tous ces petits défauts n'apparaîtront plus dans les prochains épisodes. Parce qu'au train où vont les choses, Crash sera sans doute décliné jusqu'en 2078 !

#### avis de Karine

attendre un son pius innovant. Et puis, cas chargements à rallonge l'Arringi.

#### L'avis d'Angel

te nouveau voiet de Creen n'e on peu laisse sor me teim. Cerces, c'est beau graphiquement, mais le manque d'innovation me gene, Pourquot ne pas profiter des capacités de la PS2 pour revisiter un minimum le gamenlav ? Enfin. il s'agn trust de moms d'un très non épisade qui a de quoi vaus tenir en haleine un ban moment



# FIFA 2002







Les jeux de foot auront ma peau ! Depuis la rentrée, je ne fais quasiment que ça ! Maintenant, quand je me couche, j'ai des ballons ronds plein la cabeza... Le genre de truc qui peut rendre marteau n'importe qui !



a vie est faite de bonnes et de mauvaises surprises (de oui et de non, comme dirait Jean-Claude Van Damme). Le mois dernier, lorsque Electronic Arts est venu dans nos locaux pour nous présenter FIFA 2002 l'espace d'une heure,

Willow et moi étions réellement emballés par les nouveautés de gameplay et la représentation graphique. Maintenant que nous avons une version entre « las



avec la trajectoire qui se dessine est une excellente idée !

manos » qui nous permet de jouer à voionté, on a pas mal déchanté. Comme quoi, une ou deux parties suffisent à se faire une idée, mais il faut bien plus que ça pour se rendre compte des défauts intrinsèques d'un jeu!



En termes de réalisation, FIFA s'annonce exemplaire ! Tout est parfaitement détaillé, les graphismes sont somptueux et la mise en scène super spectaculaire. En fait, EA Sports a traité l'ambiance de ce FIFA comme s'il s'agissait de football américain. Toutes les cut-scenes sont dynamiques ! On retrouve des effets de bullet-time façon Matrix (ralentis), l'entrée sur le terrain des joueurs s'accompagne de mouvements de caméra nombreux et rapides. Le dynamisme se révèle excellent, et même sans être fan de ce genre d'approche (ce qui est mon cas), on rentre dedans tant la finesse et la clarté transparaissent. La modélisation des stades frôle la perfection, avec un public en vraie 3D, et non plus une simple texture plaquée sur les gradins comme c'est le cas d'autres jeux de sport. Même la pelouse possède un minuscule relief suffisamment prononcé pour simuler l'herbe au mieux ; on est loin du terrain synthétique du Monde des Bleus 2002. La polé-



grand spectacle de FIFA transforme les joueurs en d'imposants Monsieur Univers. Je suis d'accord, un footballeur n'est pas vraiment gringalet, mais là, il y a de l'abus ! Du coup, si Willow adore (ce qui peut ce comprendre, étant lui-même adepte de la « sculpture du corps »), le réalisme en prend un coup, et



Contrairement à Pro Evolution Soccer, tous les tirs se ressemblent



La protection de la balle est efficace :

#### fiche technique

Editeur Développeur Cente Nore de joueurs Niveaux de difficulté Difficulté Centinues Existe sur

Electronic Arts EA Sports Football areade Facile Dui [910 Kb] Plus de 300 Qual Shock 2, Muliitap



finalement, on a tendance à préférer les joueurs

Mais un gameplay pauvre !

Depuis la nuit des temps, la série des FIFA a tou-

jours représenté le jeu d'arcade type dans lequel la

technique s'efface au profit du spectacle. Pour cette

édition, EA a fait des efforts, en incluant de nou-

velles idées franchement excellentes qui relancent

le gameplay en lui donnant un aspect plus technique.

La meilleure innovation vient des passes, désormais

plus automatiques. À présent, on trouve une jauge

pour tout : les passes à ras de terre, les transversales, les tirs, etc. Il faut savoir évaluer la distance

et repérer un coéquipier en une fraction de secon-

de. Du coup, pour les passes en profondeur, il est

nécessaire d'anticiper la trajectoire et d'envoyer la balle assez fort pour qu'elle arrive à l'autre joueur en pleine course. Ce dernier point m'amène à par-

er d'une autre idée, plutôt mortelle : lorsqu'on a la

balle aux pieds et qu'un coéquipier se démarque, ce dernier fait un appel de balle en levant la main et la

trajectoire de sa future course se dessine en poin-

ullé sur le terrain ! Vraiment utile pour se créer de

connes occases! Enfin, tout cela concerne la théo-

De toute évidence, pour que le système de l'appel

de balle fonctionne, il faut nécessairement une I.A. qui tienne la route... ce qui est loin d'être le cas ici. Bouvent on avance avec la balle en espérant qu'un

oueur se démarque et parte vers l'avant ; seulement, il reste sur place et décide de se lancer bien

rop tard pour être efficace. Et à votre avis, qu'ap-

jorte le manque d'I.A. des coéquipiers ? Ben fina-

ement, on ne compte que sur sormême et on tente

le percer la défense avec un seul joueur. Le fameux

syndrome FIFA! C'est encore le cas dans cette ver-

sion, surtout que l'I.A. des adversaires est plutôt

athétique. Ils se contentent de défendre une zone

lu terrain, et tant que l'on ne rentre pas dans leur

arré virtuel, ils se contentent de bouger timide-

nent. Conclusion, puisque quasiment rien ne nous mpêche de dribbler toute la défense, on ne va pas

e priver . c'est plus efficace que le jeu collectif. Un omble pour du foot ! J'ai oublié de vous parler de

a jauge de sprint, suffisamment importante pour

arcourir tout le terrain à fond les ballons et mar-

uer (cela dit, on peut la paramétrer dans les

ptions, mais les résultats ne sont pas flagrants) :

ela déséquilibre totalement le gameplay !

rie ; parlons maintenant des défauts

de Pro Evolution Soccer, plus « middle class »,



Rien à dire, le niveau de 🔫 la France est au top!

## La vision du foot que possěde FIFA xue"up eticlo eti







# Notes

#### Technique

C'est beau et bien realisé. Rien à dire EA maîtrise parfaitement la motion capture et autres effets classieux.



#### នីទវរ៉ាទ៍វ៉េពូសម

Graphiquement magnifique, surtout au niveau des stades et du public !



#### Animation

Globalement bien réussies, mais pas assez nombreuses par rapport à Pro Evolution Soccer



#### פולותבותבונו

C'est du FIFA, donc on connaît. Cela dit, les quelques innovations de gameplay s'annoncent excellentes l

#### Sons

Tout juste moyens aussi bien pour la foule que pour les commentaires. À noter la très bonne B.O. signée Gorillaz !



#### Durée de vie

Beaucoup de compétitions mais à deux, a long terme, on refait toujours les mêmes actions de jeu



La réalisation La gestion des passes



#### בענטונו

Encore trop bourrin L'I.A. lamentable Pas assez d'animations



NUTH tërëtui'h

#### Plus Ioin...

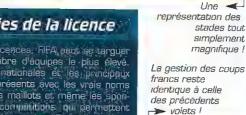
EA ne s'arrête pas la et pre pare déjà une édition spé ciale pour la Coupe du monde qui se déroulere l'année prochaine au Japon et en Corée du Sud. On espère qu'ils en profiteront pour corriger quelques défauts (au hasard l'I.A.) Autrement, je ne vois pas l'intěrêt du même jeu avec un nouvel habillage.



#### Les joies de la licence

Grace aux diverses licences. FIFA ceut se targuer de posséder le nambre d'équipes le plus élevé. Toutes les équipes nationales et les principaux championnets sont présents avec les vrais noms des joueurs, les vrais maillots et même les spon-sers idem pour les compinitions qui permettent de jouer les Coupes du monde, d'Europe, diverses saisons, ainsi que d'autres modes à débloquer

FIFA de base, esthétiquement magnifique avec un habillage des plus fouillés, mais hélas doté d'une I.A. désastreuse et d'une absence flagrante de réelle technique de jeu. Les innovations sont éclipsées par des carences typiques des FIFA. Bilan : comme d'habitude, le jeu est à conseiller uniquement aux fanatiques d'arcade qui cherchent le plaisir immédiat et le grand spectacle, sans entraînement et sans avoir à fouiller les options. Les autres feront mieux de se tourner vers le Pro Evolution Soccer de Konami, nettement plus abouti en termes de « réalisme ».





#### La déception !

lommage, on y croyait vraiment en lançant le jeu! malement, on se rend compte que cela reste du

#### avis d'Angel

faigre une realisation impeccable et de bonnes idées de gameplay, le jeu souffe es mâmes travers habituels. Le manque d'LA, et les facultés super bodstées es footballeurs rendent le titre trop bourrin pour les près. Encore une autrois-rés américaine du foot signée EA!

#### L'avis de Willow

Quelle déception ! Les programmeurs font un effort pour trouver des idées de gameplay intéressantes, et parallèlement, ils oublient de corriger les défauts récurrents de la série (satané turbo). Au final, on se retrouve avec un FIFA de plus visuellement magnifique mais toujours aussi bourrin. Bof.

# MaplayStation 2 Grant de Sea-Doo

# Splashdown







On vous chauffe depuis quelques mois avec ce très joli jeu de jet-ski, et voila finalement le test l Le splendide Wave Race Blue Storm sur GameCube a t-il fait retomber la pression ? Peut-être un peu, oui.

'est le mois du jet-ski! Allez savoir pourquoi, mais tous les éditeurs s'y mettent : Nintendo avait amorcé la tendance il y a 5 ans avec Wave Race, dont la suite sur GameCube est testée dans nos Zooms Japon ce mois-cı ; ensuite, Eidos nous a présenté sa vision de la discipline avec une première version jouable de Jet-Ski Riders, que vous retrouverez également ce mois-ci dans notre rubrique News Made in Europe... And now, ladies and gentlemen, voici finalement le test de Splashdown, le fameux jeu de jet-ski d'Infogrames, dont nous vous parlons de manière plutôt élogieuse depuis quelques mois maintenant l Par rapport à Wave Race, l'originalité de ce titre est de proposer un tout autre type de jet. En effet, vous ne piloterez pas ici des engins à bras articulés, mais des trucs plus confortables, avec une vraie

selle et un petit guidon. Bombardier, la marque dominante sur le marché de ce que l'on appelle plus communément les « scooters de mers », propose ainsi toute une gamme nommée « Sea-Doo ». Infogrames ayant récupéré la licence, vous retrouverez donc dans Splashdown tout un tas de modèles existants (Sea-Doo XP, Sea-Doo RX, Sea-Doo SPX, etc.).

#### Ouais, plutôt « splashifiant »

Bon d'accord, rentrons sans plus tarder dans le vif du sujet. Autant dire qu'à l'époque des premiers contacts avec le jeu (cf. nos reportages et news des derniers mois), nous avions été conquis par les différentes qualités de Splashdown, et notamment par son aspect visuel... Je vous invite à jeter un œil aux photos qui ornent ces deux pages : pas mal, hein ? En fait, le truc le plus impressionnant reste sans conteste le rendu photo-réaliste de la flotte... La vache, c'est juste du jamais vu l' Et encore, vous ne pouvez pas admirer le résultat en mouvement : l'effet est saisissant. Tous ces petits clapots et la brillance du soleil qui s'y reflète confèrent à l'ensemble une touche de réalisme franchement exceptionnelle. En plus,

les différents jet-skis présents sur le circuit laissent dernère eux un sillon tout aussi réussi, avec un peu de relief et beaucoup d'écume... Le résultat final est

vraiment magnifique! Un point qui doit faire la fierté des développeurs et qui aura permis au jeu de faire beaucoup parler de lui Sinon, pour le reste de la réalisation, même si le jeu manque un peu de pêche dans les couleurs (un problème malheureusement récurrent sur PS2), ça reste plutôt bien foutu. Les décors sont plus ou moins complexes, plus ou moins jolis aussi, la modélisation d'assez bonne facture et le moteur 3D tourne à la perfection, sans ralentissements et avec juste un tout petit peu de clipping de temps en temps (c'est très rare, attention). Bref, impossible d'attaquer Splashdown sur son esthétique qui, bien que très différente et un peu plus terne que celle de Wave Race, reste franchement le point fort du jeu. Un régal pour les mirettes

#### Mais encore ?

Oui, effectivement, après cette bonne baffe visuelle, on se dit qu'il est temps de se pencher plus en profondeur sur le jeu... Alors commençons par la gestion des modèles physiques. Tout d'abord, il faut savoir que le jet se comporte plutôt bien par rapport à la flotte, qu'on « sent » parfeitement. L'inertie est réaliste, mais un poil exagérée (sûrement dans un souci de rendre le gameplay plus fun), avec notamment une gravité lunaire qui vous fait rester super longtemps en l'air et vous permet de faire des backflips après avoir plongé votre engin sous l'eau. En



L'un des rares endroits du jeu où vous pourrez rencontrer une vague... dont vous sentirez à peine le mouvement. Rien à voir avec Wave Race!

#### fiche technique

Editeor Développear Genre More de joueurs Niveaux de difficulté Bifficulté Continues Nore de circuits Spécial

triste sur

infogrames
Rainbow Studios
Courses de Sea-Doo
1 ou 2 simultanément
3
Moyenne
Sauvegardes
21
Son en Dolby Pro Logic
Rien d'autre





Le rendu photo-réaliste de la flotte est vraiment impressionnant

#### Kékiya dans ton jeu ?

Côte durée de vie intrinseque, sont de fait acon peut repidement se lassor de la molesse de la jouabilite. Il faut bien avouer qu'il y a de quo faire ! Contrairement à Wave Race, le mode Championnat est divise en trois per-ties (Facile, Moyen et Difficile), proposant à chaque fois de 12 à 20 courses ! Pour debloquer toutes les pistes, tous les riders et tous les costumes, il fau dra en plus finir le jeu avec plusieurs personnages. Contrairement a Wave Race encore, il est possible de participen a des courses sans passer par le mode Championnat. Le mode Deux Joueurs, enfin, tourne très bien et propose aux deux joueurs humains d'affronter trois autres pilotes dirigés par la marhine. Er bret dest du completide, chez complet



temps en temps pendant le championnat, de nouveaux pilotes vous lanceront des défis. C'est en gagnant que vous remporteres de nouveaux pilotes jouables dans tous les modes





En progressant dans le championnat, vois débioquerez progressivement de nouveaux circuits



les time trials, un mode survival des bouées pour gonfler le chrono.

course, il est possible de pencher votre rider en arnèe pour gagner de la vitesse ou au contraire de réparur le poids en avant pour planter le bec et prendre les virages plus serrés. Les différents mouvements de votre engin sont « smooth » et le jeu est franthement agréable à prendre en main... mais malneureusement pas super longtemps! Vous trouverez rite le jeu trop mou et la jouabilité trop peu subtile. Pourquoi donc vous faire part de ce défaut simplenent pour le test, après tant de Reportages et de Vews élogieuses, me direz-vous ? Eh bien simplenent parce qu'entre-temps, un certain Wave Race Blue Storm nous a complètement scotchés, à la édaction! Le titre de Nintendo propose en effet un ameplay tellement plus nerveux, subtil et trippant, jue Splashdown a pris immédiatement un coup de ieux... C'est triste pour un jeu qui sont à peine (centes ur une autre console), mais impossible de nier l'évience : le titre d'Infogrames part avec un gros hanicap! Le problème est simple comme bonjour et il rovient ironiquement de la gestion de l'eau... On ne 'en rend compte qu'après avoir tourné sur quelques ircuits, mais cette flotte si bien rendue visuellement. e propose pas (ou très peu) de vagues ! En outre. i gestion physique entre l'élément liquide et le jet, ans le cas où l'on rencontre l'une des rares vagues n questron, est d'une pauvreté vraiment lassante... n cinq mots comme en cent : ça manque grave de

Le système de jeu est à peu près le même que dans Wave Race : votre jauge de performance (à droite du compteur) augmente si vous passez correctement une bouee ou si vous validez un trick



#### Vis-à-vis de la concurrence, Splash Joyyn Southre finalement d errei Manque de sensations



sensations ! Le côté désespérément plat des courses rend la conduite basique et lassante. Mais où est le « Splash » de Splashdown ?

gigentesques

#### Dommage

Oui, dommage, car en dehors de ces défauts, le jeu est bourré de qualités. Les pistes sont nombreuses. pour la plupart très originales et bien conçues, la durée de vie et les modes de jeu sûrement plus intéressants que dans Wave Race Blue Storm, justement... Il manque seulement l'essentiel, certes, mais on tire tout de même pas mal de plaisir à faire la course contre les concurrents (euh, sauf en mode Easy peut-être), à découvrir les nouveaux circuits et à tout débloquer pour le mode Arcade. Et puis, vous n'avez pas forcément la chance d'avoir une PlayStation 2 et une GameCube, alors... laissez-vous tenter si la discipline vous intéresse et si vous ne comptez pas craquer pour la nouvelle console de Nintendo.

#### Note



#### Technique

L'eau a beau être jolie, elle ne propose quasiment pas de vagues n de variations physiques sur la jet '



#### Esthétique

Couleurs un peu ternes, mais environnements piutôt jolis et rendu de l'eau juste magnifique l



#### Animal Stow

Tout tourne assez bien. Aucun ralentissement, même a deux. Tricks assez mai animes



#### Maniabilité

On assimile rapidement les contrôles du jet, qui restent moyennement intéressants et offrent peu de sensations.



#### SUNS

Musique de teenager américain assez pêchue, bruitages convaincants. Son en Dolby Pro Logic



#### Durée de vie

21 pistes 3 championnats à faire et à refaire mode Deux Joueurs.. Dommage que les sensations manquent.



#### 2/115

Le magnifique rendu de la flotte La taille, le nombre et l'originalité de certains circuits



#### MOINS

Pas (ou si peu) de vagues ! Manque de sensations, un peu trop mou



Morra d'intérét

#### Plus Ioin...

Rainbow Studios n'en est pas à son premier essai sur PlayStation 2, puisqu'on leur doit également le très sym-patoche ATV Offroad Fury Cette équipe basée à Phoenix, en Arizona, a éga lement pas mal brille avec sa serie Motocross Madness bien connue et annrérie bien connue et appréciée de joueurs sur PC

Les courses en indoor sont assez originales, puisqu'il faut souvent passer d'un bassın à un autre en empruntant

> des tremplins



#### avis de Julo

as le charen ocu inrogrames, Splaandown ar le laux ompare a Wave Race Plue Storm, y a vraiment peo proces s is sensations manquent cruallement a lappel. Dommage elle is sensations manquem cruellement a rappet. Domines u jeu une vrale bombe ludique, t∎nt le reste du développement a été soigne

#### L'avis de Willow

Difficile d'accrocher après avoir goûte aux joies nautiques de Wave Race sur GameCube Si les dévelopeurs ont réussi un petit exploit en créant un rendu aquatique photo-réaliste, la gravité lunaire des Sea-Doo gâche clairement les sensations. En définitive un jeu de course sympa, mais pas aussi indispensable qu'on l'aurait souhaité.

## Machine Station 2

#### Shoot au flingue







# Time Crisis 2



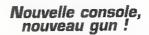
Pour ce second episode de Time Crisis, ce n'est pas un seul espion que l'on accueille mais deux. On les surnomme les « frères pétards sauveurs de l'humanité » Rien que ca

es jeux vidéo sont remplis de détraqués en tout

genre dont les seules ambitions consistent à devenir les maîtres du monde ou à faire péter la planète entière. Dans notre cas, c'est plutôt la seconde configuration qui nous concerne. En effet, un gros fanatique (adepte du bazooka à ses heures perdues) décide de faire main basse sur un puissant satellite à guidage laser pour combler le manque affectif freudien de ses parents. Bien évidemment, tels des justiciers à deux euros, vous et votre pote (l'ordinateur ou, au besoin, un collègue humanoide!) allez ayoir du pain « spiritique » sur la planche, en tentant d'en découdre avec le malade de service par la simple force de vos index. Après un bref checkup chez l'oculiste et le kiné, vous voilà donc fin prêt à truffer de gros sel les truands de service. C'est un voyage périlleux de trois stages qui vous attend. avec à la clé une myriade de gonzesses reconnais-



santes ou une belle épitaphe extraite des meilleures brèves de comptoir de Jean Carmet sur votre pierre tombale!



Les petits malins qui comptent ressortir leur vieux G-Con PSone de leurs armoires poussièreuses vont sûrement choper une attaque cardiaque en apprenant qu'il n'est hélas plus compatible avec la PS2. Effectivement, il va falloir se procurer pour une certaine somme de « keuss » le dernier modèle baptisé judicieusement G-Con 2, pour pouvoir s'adonner aux plaisirs du tir virtuel sur la 128 bits de Sony. Cependant, derrière ce coup d'éclat économique se cache un produit aux contours furieusement préhensiles et surtout plus précis. Grâce à sa prise vidéo cumulée à son port USB, il garantit au périphérique un taux de transfert de données plus rapide avec la console, ce qui explique sa précision diabolique de calibrage et sa rapidité d'interaction. De plus, une nouvelle touche qui vous permet d'utiliser une fonction annexe (ici, c'est recharger et se cacher) avec beaucoup d'ergonomie fait son apparition en dessous de la crosse du pistolet. En substance, il va être difficile dorénavant de prétexter la défaillance du gun pour masquer son incompétence !

#### Trois stages, trois couleurs

Trois niveaux, c'est peu, mais en comptant en termes de sous-niveaux, on se retrouve avec une petite dizaine de stages. Les environnements changent régulièrement de background, avec des pay-



sages de villages ruraux, de bord de lac, de forêt, de chemin de fer ou encore de complexe d'usines. L'action est très concentrée et nous met sur le quivive de facon perpétuelle. Comme dans le précédent volet, il existe une axiomatisation des dangers qui obéit à un système visuel de couleurs. Les scélérats en rouge (ils tirent comme des dieux !) représentent les cibles les plus dures à abattre. À l'inverse, les lascars en bleu ont des chances de vous blesser après plusieurs tentatives de shoot seulement. Entre ces deux classes de perso, se trouvent les racailles jaunes, qui jouissent de capacités moyennes. En cas de péril immédiat (roquettes, éléments du décor meurtners, balles...), une indication en forme d'étoile rouge vous signale qu'il est temps de se planquer. Bref, il va falloir apprendre à réagir en un éclair à des stimuli colo-

# apprendice a reagil circum discount of the control of the circum discount discount of the circum discount of the circum discount discou

Des malatrus vous poursuivent en hors-bord!



#### fiche technique

toiteur
Beveloppeur
Genre
Jone De joueurs
Mivesux de difficulte
Gentinues
Brede stayes
Existe sur

Namco/Sony C.E.E. Namco Shoof au flingue 1 ou 2 5 Moyenne

4

Necessite le G-Con 2 ! Arcade rés, pour pouvoir se sortir des diverses embûches que vous réserve l'humeur de la balistique. Un jeu d'enfant... hum.

#### Plus en détail

Sachez aussi qu'il est possible, dans le feu de l'action, de récolter de nouvelles armes, comme la mitrailleuse, ou d'utiliser le décor à son avantage pour éliminer plus promptement vos assaillants. Cela peut être un camion qui contient des substances explosives ou des obstacles à détruire pour améliorer son champ de tir. En ce qui concerne la gestion de votre second partenaire par l'ordinateur en configuration solo, prenez garde à ne pas faire de bavures, sous peine de se coltiner des points de malus. Il en va de même pour la femme que vous devez sauver des griffes du facho du soft, qui n'hésitera pas d'ailleurs à l'exhiber facon bouclier humain. Graphiquement plus « zoli » que la mouture en borne d'arcade, Time Crisis 2 bénéficie de textures plus travaillées. Les mouvements de caméra subjective s'avèrent très dynamiques et apportent une énorme pêche au gun-fight. D'autant plus que les terroristes courent dans tous les sens sur l'écran sans que le jeu rame, avec un instinct de conservation fort développé. Vous l'aurez compris, malgré son nombre limité de niveaux, TC2 entretient avec brio la montée d'adrénaline. Avec ses 4 crédits (négociables à la hausse en gagnant des points !], il constitue un challenge difficile à la hauteur des spécial stes de la gâchette. Sans parler de la présence de tonnes d'options de jeu (Arcade, Épreuves, Time Attack, One Player Double Gun pour tirer avec 2 flingues à la sauce John Woo...) qui font de lui 'un des titres les plus complets du genre. Un grand moment de Saint-Barthélemy virtuel!

Kendy



Ce boss très subtil utilise un canon antiaérien !

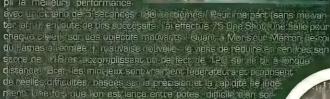


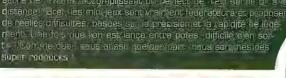


# Des mini-jeux qui mettront vos sapasit à rude épreuve!

#### Du tir de performance !

arcade, le soft possède des épreuves bonus aux proprié-tes captivantes : Pour tout vous dire, on a passé notre temps a essayer de realiser des records avec Batman (alias Angel) Willow at Mistar Brown Ame, pour le challen ge de précision-rapidité, c'est la chauve souris qui a accompli la meilleure performance









Le jeu est entièrement en 3D d'excellente qualité. Dommage que les cinématiques soient trop compressées



Esthétique

Les truends font penser à des SWAT de couleurs variées C'est la classe !



Animation

Ca bouge dans tous les sens Les scélérats effectuent des roulades, courent, se suspendent à des cordes.



เป็นแม่นาวไว้เล็

Grâce au G-Con 2. c'est la precision assurée III



SDAS

Rien d'inoubliable. Les bruitages et les cris dynamisent bien l'action, mais ca reste classique.



Durée de vie

Le mode Story se termine assez rapidement. Heureusement, on revient souvent sur les mini-épreuves !



De l'action intense Des mini-jeux hypnotiques. Un jeu entièrement en frençais l



פנונטונו

Trois stages seulement. Il faut acneter un G-Con 2 voire un second G-Con 2.



Dota d'intérêt

#### Plus loin

Namco prépare en ce moment une nouvelle conver sion de jeu de tir issue de l'arcade pour la PS2. Le soft se nomme Vam pire Night et pire Night et nécessitera bien entendu le fameux G-Con 2. L'univers se voudra assez proche du House of the Dead de Sega, puisqu'il sera question de créatures infernales et de chasseurs de monstres. Le titre devrait sortir au mois de novembre au Japon, et un peu plus tard en Europe



Dans son satellite le boss final vous mènera ➤ la vie dure l

#### L'avis de Kendv

Aaigre son nombre de stages restreint, il faut avouer que l'acrèment it le le plaisir de jeu aussi. Le G-Con 2 répond avec précision, contre irement à l'ancien nodèle, et trucider du scélérat en 3D procure un étable sentiment de satisfaction Dommage que le prix de l'ensemble soit cher...

#### L'avis de Gollum

J'ai recemment îni Time Crisis 2 en arcade. Vingt minutes top chrono. Aujourd'hui, sur PS2, me revoici devant ce titre, ma foi fort sympathique des graphismes ont été sensiblement améliorés, le GunCon 2 est ultra-précis. de la durée de vie est toujours aussi supra pourrie. Un défouloir de bourgeois, en somme.

# Toutes les sorties européennes

Encore une profusion de jeux en ces mois d'octobre et novembre 2001, dans notre super rubrique enviée de tous! Et dans laquelle vous y retrouverez tous les softs sortis ou à venir, sur vos machines favorites. De la PSone à la GBA, en passant par la Dreamcast, la Nintendo 64 et la PlayStation 2. Des titres pour la plupart assez moyens, mais dans le lot, vous trouverez bien quelques bons petits jeux! Si vous n'avez rien compris à ce que l'on vient d'écrire, c'est normal, on est tous super crevés et on n'a qu'une seule envie, là, tout de suite, c'est d'aller dormir fissa une bonne vingtaine d'heures! Ça épuise les jeux vidéo!

# Vengeance





Savez-vous quel nom figure sur la carte orange de Batman? Réponse: Bruce Wayne. Une question super chiadée qui a été posée lors d'une émission du Burger Quiz, d'Alain Chabat Mais revenons au jeu d'Ubi Soft Dans ce Bat-titre de plate-forme/baston ultra-conventionnel, vous incarnez bien évidemment l'idole des gothiques, dont la Bat-tâche redondante distraira cependant les joueurs adeptes de Bat-actions frénétiques. Niveau possibilités, la chauve-souris possédera plus d'un tour dans son Bat-sac pour contrer ses adversaires grâce à ses Bat-projectiles et son Bat-kit

de santé. Ici, point la peine de réfléchir. La progression est naturelle et ne requiert aucune faculté intellectuelle particulière Cela étant dit, Batman Vengeance demeure un bon moyen de délassement comme les hardcore gamers les affectionnent.

Kendy

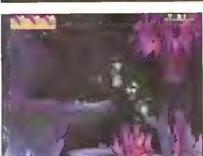


#### Klonoa 2









enchanteront certainement le jeune public. Ici, même les méchants ont une tête sympathique, et le moindre acte de « violence » est édulcoré par des grimaces, des petits cris rigolos... Et puis, n'oublions pas les séquences à dos d'oiseau, ou encore en surf, qui apportent un peu de renouveau. Bref, j'avoue avoir beaucoup de tendresse pour ce titre et je suis ravi de la qualité de son adaptation. Voilà un jeu de plate-forme de grande qualité, que les fans du genre ne peuvent décemment pas laisser passer. Bravo Namco

Chris





Kienea 2

#### Castlevania Chronicles

Castlevanía Chronicles, c'est le Castlevania de 1993 (version X68000), accompagné ici d'une

ersion « Advanced », légèrement remaiée graphiquement. Les musiques ont té réorchestrées, mais dans l'ensemble, es deux Castlevania ici présents se resemblent furieusement. Au programme onc, des coups de fouet à gogo et des nonstres en tout genre, de la chauveouris au squelette, en passant par le riffon ou le golem. lci, rien que du très lassique, avec de la bonne jouabilité d'anan qui ne pardonne rien (sauts au millinètre) et des animations en quatre ou ing étapes, vu qu'il y a huit ans, on ne 'embarrassait pas de fioritures. À la fin e chaque niveau se trouvent bien éviemment des boss (le dragon, le magiien...), et il faudra compter sur votre extérité et vos armes secondaires (eau énite, couteau, hache...) pour vous en ortir Bref, les fans absolus seront ravis, nais la grande majorité d'entre vous aura sans doute pas envie de se reploner dans ce jeu qui procure des sensaons que l'on avait déjà presque oubliées...

Chris



fditeur : Konami Machine : PSone

#### FIFA 2002

Pour la version PSone de FIFA, EA ne s'est pas trop compliqué la vie. Même pour de la 32 bits, s graphismes sont moyens, le framette et les animations pas géniaux. En it, techniquement, il s'agit d'une régreson par rapport à l'édition 2001! Le yle de jeu reste tout de même fidèle à on habitude: du gros bourrin! La cirafation de la balle se limite à faire une asse, parcourir quelques mètres, refaire



une passe, etc., jusqu'à la surface de réparation où l'on balance un gros botard! Cela dit, chose étonnante, on ne peut pas remonter tout le terrain avec un joueur comme dans la version PS2. On s'ennuie quand même très rapidement. Plus que jamais, préférez ISS Pro Evolution 2 sur cette machine!

Angel

faiteur : Electronic Arts Machine : PSone

# ESPN X Games **Skateboarding**



ieu se prend une claque monumentale de la part des aventures urbaines de Tony Hawk. Bien que son habillage soit fort sympathique (présentation des personnages en fausse 3D bitmap et courtes vidéos), graphiquement, les développeurs ont opté pour un choix esthétique assez étrange. En effet, les skateurs ressemblent à de grandes poupées vaudou inspirées par la gestuelle automate! Pourtant, le soft utilise la licence des véritables adeptes de la discipline (Ueda, Burnquist, Senn...) qui seront d'ailleurs difficiles à reconnaître de visu! Mais les défauts ne s'arrêtent pas là : les protagonistes glissent en permanence sans utiliser leur pied d'appel, les différentes vues caméra (de haut pour les déplacements, de côté pour les tricks) viennent incessamment casser la continuité des runs, les figures spectaculaires se limitent aux rotations... Bref, les amateurs éclairés de glisse se sentiront profondément spoliés par ce petit produit

Kendy

Éditeur : Konami Machine : Game Boy Advance

sans envergure.

## **Men** In Black 2

Men In Black 2 sur GBA ne fera pas date dans les annales de la portable. Dans ce jeu inspiré directement du dessin animé, lui-même tiré du film de Barry Sonnenfeld, vous incarnez les agents J et K dans un mélange plate-forme/action dont le déroulement fait penser au mythique Rolling Thunder Mais les comparaisons flatteuses s'arrêtent là. En effet, les graphismes sont temes et laids, et la démarche des per-

sonnages digne des protagonistes du film La Cage aux Folles. Les parties consistent à éradiquer les méchants Aliens en utilisant différentes armes plus ou moins puissantes que vous glanerez sur votre chemin. Les MIB peuvent escalader certaines surfaces, effectuer des roulades et défoncer quelques murs pour créer des passages improvisés, mais jamais ne vous procureront une once de jouissance ludique. De plus, les musiques sont insupportables et l'intérêt de jeu inexistant. Les Men In Black, on les préfère de loin dans les épisodes des X-Files ou dans les miradors de l'Area 51!

Kendy



Éditeur : Ubi Soft Machure : Game Buy Advance

#### Pokémon Stadium 2

La nouvelle version de Pokémon Stadium arrive dans sa traduction française. Compatible avec 1es nouveaux jeux Or, Argent et le futur Crystal qui devrait arriver à Noël, cette cartouche bicolore vous permettra enfin de transférer vos nouvelles créatures sur la N64, afin de les stocker et de les classer plus facilement. Il vous sera en revanche impossible de transférer vos monstres sur la cartouche Game Boy d'un pote qui n'aurait pas attrapé plus de 150 Pokémon. Une manière de limiter les trafics de cartouches et donc de forcer les gens à jouer. Les mini-jeux, toujours aussi efficaces lors des interminables réunions de famille, ainsi que les tournois, dans lesquels vous pourrez obtenir des Pokémon aux attaques inédites en Trophée, parachèvent ce tableau bien complet et bien copieux. Un excellent complément aux jeux Game Boy, quoi qu'en pensent ceux qui détestent l'effet de mode Pokémon.

Gree





## Lady Sia

Élaboré par un petit studio basé à Paris, Lady Sia est un jeu d'aventure/plate-forme dans lequel vous devez délivrer vos congénères des griffes d'un despote. Doté de graphismes au design très discutable, le soft arbore un style très proche du manga francisé raté (dans tous les fanzines des collèges du coin). La seule originalité esthétique provient de l'uniformisation du background, qui donne l'impression de jouer dans un univers de dessin animé. Ce constat passé, il faut avouer que Lady Sia s'avère tout de même un tantinet amusant, bien qu'il ne propose rien de révolutionnaire dans son concept : vous dirigez une sorte de querrière « blondasse » qui peut assener des coups d'épée et balancer des projectiles d'énergie sur ses adversaires. Très prononcé sur l'action et la progression en promontoires, le soft possède un petit quelque chose de séduction qui pourra accrocher certains joueurs. Malheureusement, cette attraction ne semble pas agir sur moi. Sûrement à cause de

Kendy



l'arrière-goût d'amateurisme qui se dégage

de sa réalisation

fultuur : TDK Mediactive Machine : Game Boy Advance

#### **Le Retour** de la Momie



Malgré des moyens humains et financiers démesurés, Vivendi Universal s'est lamentablement planté sur cette licence. Le Retour de la Momie tourne en effet à vide dès les premières minutes qui suivent la mise en route de la console : non seulement ce jeu d'action ne propose rien de nouveau et de palpitant aux joueurs (un mix de beat'em up et d'exploration des plus banals), mais en plus, la réalisation donne la curieuse impression de jouer à une production

PSone de bas étage : textures poulleuses, animations péraves, gameplay poussif... Une vraie calamité pas vraiment ludique, qui, par certains aspects, fait beaucoup penser au Cinquième Élément de Kalisto. Bonjour la référence ! Sincèrement, pouvait-on tirer quelque chose de valable en adaptant sur console l'un des films américains les plus mauvais de l'année (un vrai navet cosmique !] ? En confiant le développement à Blitz Games (Chicken Run), Vivendi Universal aurait pu miser sur le bon cheval. Ce ne fut pas le cas. Souhaitons que les prochaines licences cinématographiques de l'éditeur (The Thing, notamment) soient exploitées avec plus de sérieux et de talent.

Willow



#### \_\_\_Lotus **Challenge**

Au départ, il y a une bonne inten-

tion Celle d'offrir au « grand public » une simulation de courses automobiles ultra-complète, mélangeant les modes de jeu habituels à des trucs un poil plus originaux comme des challenges, un mode Écurie, un mode Cascade, le tout évidemment enrobé d'une licence supra prestigieuse, celle de Lotus. Malheureusement, les développeurs de Kuju Entertainment ont négligé l'essentiel, à savoir le gameplay. Les bolides de Lotus Challenge se traînent lamentablement sur le tarmac. Même à plus de 300 km/h en vue interne à bord d'une Elise dernier modèle, vous aurez l'impression d'être au volant d'une vieille deudeuche rescapée de la prime Jupé. Ajoutez à cela une inertie digne d'une péniche chargée à bloc, une réalisation graphique minimaliste et vous obtenez l'une des plus mauvaises simulations de caisses du moment. Reste deux, trois points positifs, comme les pertes d'adhérence ou la prise en compte des déformations de la carrosserie en cas de choc. Il paraît que Lotus a participé étroitement au développement... Difficile à croire

Willow





Editeur : Virgin Interactive Machine : PlayStation 2

# \_\_\_ Motor Mayhem

Infogrames, en panne d'inspiration ces derniers temps, verse dans le jeu ultra-bourrin avec Motor Mayhem. À l'instar des Quake-like, ce titre met en scène des véhicules de combat pour des duels tous azimuts (Deathmatch, Elimination...), jusqu'à ce qu'un des acteurs réalise le maximum de « kills ». Au volant d'un des 8 engins disponibles, de nombreuses armes (laser, missiles, mines...) seront à récolter, pour des destructions massives dans des arènes variées. Bien que la maniabilité ne soit pas le point fort de ce titre, on se prend vite au jeu et on shoote ses adversaires, pour devenir le plus gros bourrin de la ligue. Motor Mayhem est un jeu doté d'un bon moteur, mais comme d'habitude dans cette catégorie, l'intérêt fait défaut. On se lasse très rapidement et on s'aperçoit qu'on a claqué 399 F pour pas grand-chose. Si vous êtes fan du genre, je vous conseillerais d'attendre la sortie de Twisted Metal Black

Mister Brown



# Season of Ice

Spyro le Dragon vient connaître un second « souffle » rafraîchissant sur GBA. On retrouve exactement les mêmes principes et sensations de jeu que sur PSone, avec des gemmes à débusquer pour ouvrir des stages, et des amis à délivrer. Bref, si vous adorez la recherche et l'action, ce titre est fait pour vous. Le soft se déroule en 3D isométrique « vue de haut » et propose une prise en main irréprochable. À l'instar des précédents volets sur console de salon, Spyro est capable de planer, charger ses adversaires et cracher ses classiques flammes de l'enfer. Doté d'une réalisation somptueuse, le titre satisfera en particulier les jeunes joueurs adeptes de challenges aisés et d'univers féerique peuplé de monstres mignons. Les filles

Kendy



aussi devraient logiquement craquer.

feliteur : Vivendi Universal Machine : Game Day Advance



# Dreamcast DreamCast, M

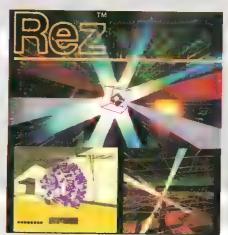
Conçue pour durer...

**BIENTOT** ...





















A suivre ...







#### **mx** Rider

Après MX 2002 Featuring Ricky Carmichael, c'est MX Rider qui va tenter de séduire les fans de

bottes crottées et de circuits sinueux. Tous les grands noms des catégories 125, 250 et 500cc sont au rendez-vous pour des courses, des championnats et du freestyle. Cependant, ne vous attendez pas à prendre votre pied. Malgré des circuits variés, la sensation de vitesse paraît beaucoup trop exagérée (on se ruine les yeux dès la première course), la physique des bécanes et les attitudes des pilotes ne sont pas réalistes et les figures de freestyle du grand « portnawak ». Vous l'aurez compris, MX Rider est un ieu qui ne convient surtout pas aux amateurs et fans de la discipline. Finalement, je me demande bien qui va vouloir acheter ce titre, neuf de surcroît ? Pas moi en tout cas!

Mister Brown



Éditeur : Infogrames Machine : PlayStation 2

# New York



Pour Kalisto, qui connaît de grosses difficultés financières depuis de nombreux mois, ce jeu de course futuriste inspiré du Cinquième Élément représente un peu le titre de la dernière chance. Malheureusement, faute de movens suffisants, mais aussi de développeurs talentueux, le studio bordelais n'est finalement parvenu à enfanter qu'un énième ersatz de WipEout. En effet, malgré la présence de quelques bonnes idées. comme l'obligation de piquer du nez à intervalles réguliers pour augmenter sa vitesse de vol. New York Race ne convainc pas un seul instant : moteur 3D souffreteux, impression de vitesse minable. réalisation graphique basique, musiques pourries... cette production collectionne des tares techniques aujourd'hui inacceptables. Reste une licence cinématographique, certes populaire mais légèrement poussiéreuse. Ne vous laissez pas berner.

Willow



#### **1HL** 2002

Si, avec F1 2001, les développeurs d'EA Sports sont parvenus à nous surprendre en proposant aux joueurs autre chose que de simples réactualisations, en revanche, on ne peut pas en dire autant en ce qui concerne leur nouvelle simulation de hockey sur glace. En effet, par rapport à l'édition précédente, on note à peine quelques petits changements de forme. Les ralentissements ont disparu. Désormais, des « stop motion » à la Matrix se déclenchent lors d'arrêts spectaculaires du gardien ou lorsque vous faites face, seul, aux cages adverses. De nouvelles cut-scenes de dispute, de célébration, ont fait leur apparition. Efficace. À côté de ça, les programmeurs ont négligé certains détails. Tout d'abord, le niveau de difficulté est toujours aussi mal équilibré : en Easy, on score quasiment à chaque tir, et en Normal, ca devient super chaud ! Autre défaut agaçant, EA Sports n'a pas su trouver le juste milieu pour les angles de caméra : les caméras « action » et « glace » ne donnent pas une vision optimale du jeu ; les autres focales, elles, sont carrément trop éloignées de l'action ! Ce millésime 2002 a beau être super complet, très dynamique et offrir de bons contrôles, question confort de jeu, le bilan reste malgré tout assez mitigé.

Willow



fditeur : EA Sports machine : PlayStation 2

## Stunt GP

Voilà l'exemple type du jeu inodore, incolore, qui passerait presque maperçu sur l'étagère du rayon occasions d'un magasın spécialisé. Ce petit jeu de caisses mettant en scène des courses de voitures radiocommandées a beau bénéficier d'une réalisation proprette et proposer un système de customisation assez généreux en pièces détachées, difficile d'accrocher au style, d'autant qu'on n'éprouve rien de folichon en pilotant ces petits engins. Oui, il y a un mode Championnat ; on peut même réaliser des tricks débiles en prenant des tremplins, mais rien à faire, la sauce ne prend pas un seul instant. Si vous voulez tout savoir, on s'ennuie même comme un rat mort. Pour vous donner une idée plus précise des lacunes ludiques de Stunt GP, disons qu'on se situe à des années-lumière de la convivialité de MicroMachines V3 par exemple, ou encore du mythique Rock'n Roll Racing sur Super Nintendo.



fditeur : Titus PlayStation 2

## Top Gun

Les p'tits gars de Digital Integration ont beau être des pros de la simulation de vol PC (F18

Super Hornet, entre autres), ça ne les a pas empêchés de se contenter du strict minimum pour cette pseudo adaptation de Top Gun sur PlayStation 2. Au lieu de nous faire profiter de leur expérience, ils ont préféré limiter les risques en nous pondant à la va-vite un sous-Ace Combat ultra-classique. Ce Top Gun a beau être maniable et proposer des villes correctement modélisées (des points positifs...), difficile de trouver des circonstances atténuantes à cette production de seconde zone. La représentation du HUD frise le ridicule, les briefings sont super cheapos, les décors baignent dans un flou artistique rougeâtre du plus mauvais effet et enfin (le plus important), le pilotage des zincs ne procure aucune sensation! Quant aux innovations, on cherche encore : pas de phases d'atterrissage ni de décollage, pas de communication avec les ailiers, pas de vue cockpit... Bref, ne vous laissez pas abuser par la licence Top Gun et rabattez-vous sans vous poser de questions sur Ace Combat 4 en import ou encore sur le dernier Thunderhawk. Vous en aurez au moins pour votre argent.

Willow



PlayStation 2

# Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D





#### Spider-Man Mysterio's Menace

Le journaliste masqué débarque sur GBA pour faire la tête au carré à Mysterio. Les parties mélangent allégrement baston de rue et plateforme, dans la plus pure tradition des softs d'action. La production assure un « max », grâce à des sprites digitalisés du Tisseur et des ennemis, qui jouissent d'une qualité d'animation étonnante. La prise en main s'avère aussi parfaite, avec des enchaînements de mouvements très confortables de notre ami Spidey (capable de se balader de toile en toile, balancer des projectiles arachnéens, s'accrocher à toutes les surfaces, donner des coups de poing et de pied...), toujours très à l'aise en société urbaine. Hélas, même si la liste des éloges liés à sa réalisation et sa maniabilité est longue, on se trouve frustré devant tant de redondance ludique (genre je tabasse et j'avance !). Cela dit, le soft vous fera passer un agréable moment de défoulement, surtout si vous êtes un gros fan de Spider-Keum!

Kendy



fallour : Activision

## Tetris Worlds

Ok, c'est la millième déclinaison de Tetris qui sort sur console, mais celle-ci propose véritablement des innovations intéressantes. Pas dans sa forme mais dans son fond, avec 6 règles inédites (Classique, Sticky, Fusion, Hot-Line...) qui apporteront un peu de variété dans l'éternel schéma d'empilement des pièces. Les parties dérivées offrent par exemple, en guise de nouveaux principes, des assemblages par couleur ou des lignes de hauteur particulière à atteindre avant l'élimination des éléments. Le seul avantage du support GBA est de proposer des images d'in-



fluence très « straight-edge » en fond d'écran, avec des biches qui viennent s'abreuver dans des étangs ou des ours qui se baladent paisiblement. Bien entendu, l'interface autorisera le divin mode Multijoueur en Link, mais nécessitera hélas plusieurs cartouches. Bref, quoi qu'on en dise, Tetris reste le soft de réflexion de référence qui enthousiasme toujours les foules avec autant de ferveur.

Kendy



## Super Street Fighter Revival

Attention, jeu-culte! Les amateurs de softs de baston des salles de café seront aux anges avec ce titre phare qui pourra tenir dans le creux de leur poche! Effectivement, cette conversion GBA du jeu mythique de Capcom est la copie conforme des moutures en carte jamma. Il compile 16 combattants (Hawk, Cammy, Honda, Guile, Ryu et ses potes...) des précédents opus sortis sur Snes, pour un pot-pourri particulièrement réussi. Le système de combat utilise la préhistorique jauge de « Super » qui, une fois remplie, vous permet d'exécuter une super combo dévastatrice. Parfait dans sa réalisation autant que dans sa prise en main, SSFR constitue donc LE titre ultime de baston à posséder de toute urgence, en attendant le truculent Street Fighter Alpha 3 qui devrait faire grand bruit lors de sa sortie pour cette fin d'année

Kendy



fditeur : Ubi Sett

## **Test Drive** Offroad Wide Open

Allez, n'y allons pas par quatre chemins: avec Test Drive Offroad Wide Open (p... qu'il est long ce titre!), Infogrames touche le fond. Prenez une pincée de bagnoles « customisables » en forme de boîtes. Mettez-les dans des environnements juste vilains comme il faut, puis appuyez sur le bouton & de la manette pour les faire avancer. Et voilà,

vous obtenez un jeu de 4X4, pick-up, toutterrain... simplement ridicule, pas maniable, moche et qui fait « tiépi ». On vous l'avait prédit lors de la version preview. En bien Infogrames l'a fait! TDOWO fait partie de ces titres qui se foutent littéralement de notre gueule et de la vôtre. Merci... euh, comment déjà... ah oui, Infogrames! Pour une fois Traz sera content, je n'explose pas le gab. Un tel jeu n'en vaut vraiment pas la peine. Allez zou, à la poubelle!

Mister Brown



1 Integranes PlayStation 2

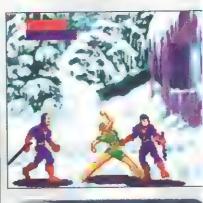
## \_X-Men : Reign of Apocalypse



Après Spider-Man, c'est au tour des gars des X-Men de venir rosser du super-vilain sur la GBA

Vous disposez d'une panoplie de 4 mutants (Cyclop, Wolverine, Tornade et Rogue pour fracasser la tronche métallique des hordes de sentinelles. Ne vous attende: pas à des éclairs de génie conceptuels le jeu n'est qu'un vulgaire beat them al bien bourrin à la manière de Final Figh One. Mais à l'inverse de ce dernier, le soft d'Activision manque sérieusemen de pêche et de charisme. En effet, les attaques souffrent de bruitages médiocres et les ennemis ne sont pas variés. Les protagonistes se révèlent heureusemen fort maniables et enchaînent les combo: avec aisance. Malgré des graphismes assez sympathiques, on ne peut s'em pêcher de rester perplexe quant aux vér tables propriétés ludiques du jeu. Un titro très moyen en somme, qui s'adresser: à ceux qui ne veulent pas se prendre la tête dans l'immédiat.

Kend



Éditeur : Activision : Came Boy Advance

### LECON N'1: LUI OFFRIR LE PLUS BEAU DES ÉCRINS!



- \*Meuble en bois stratifié
- \*2 positions possibles pour la console
- -Cale pour placer la console verticalement
- -Compartiment pour la ranger horizontalement



## LECON N'2: LA FAIRE OBEIR AU DOIGT ET A L'OEIL!

TELECOMMANDE DVP POUR PLAYSTATION 2.



Naviguez dans les menus en toute simplicité! Récepteur infra-rouge avec Port manette intégré!

#### LECON N'3: LA FAIRE VIBRER!

#### MANETTES ANALOGIQUES VIBRANTES

- \*Manette analogique et digitale
- \*2 moteurs de vibration
- \*4 coloris disponibles.
- \*8 boutons d'action totalement analogiques

#### LECON N'4: LA PARTAGER AVEC SES AMIS ET LA METTRE EN VALEUR!

\*Idéal pour les jeux en multi-joueurs, le socie multiport pour PlayStation 2111 permet de connecter 4 manettes supplémentaires (jusqu' à 8 joueurs avec 2 multiport). \*Il est 100 % compatible avec toutes les manettes et cartes mémoire. \*C'est un produit très fun , reprenant le design de la PS21m.



# Toutes les sorties Game Boy Color

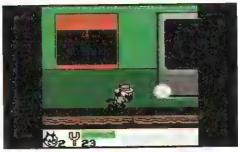


Ce mois-ci, les jeux sont plutôt très moyens sur la Game Boy Color.
À part le magnifique Zelda que vous trouverez dans la rubrique des tests « classiques »,
il n'y « vraiment pas de quoi faire la fête | Et le pire dans l'affaire, c'est que la tendance va sure ment se dégrader dans les prochains mois. Bref, les derniers résistants acharnés de la portable 8 bits vont devoir passer à la GBA pour atteindre des extases ludiques plus intenses.

## Baby **Felix** Halloween

elix et sa copine doivent rejoindre des amis pour fêter. Halloween. Malheureusement, nos compères se retrouvent perdus dans une dimension parallèle. Poussés par un esprit altruiste à deux euros, nos héros décident de sauver leurs copains qu'ils pensent prisonn ers de la même gaière. Pour ce faire, nos animaux bénéficient de deux armes (baguette magique et projectiles) et de beaucoup d'adresse pour surmonter les obstacles. Graphiquement, il n'y a pas de quoi fouetter un Feiix : les couleurs sont peu nombreuses et les décors plutôt sommaires. Comme pour la plupart



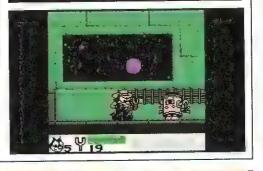




des softs de plate-forme sur GBC, Baby Felix ne possède rien de vraiment original pour se démarquer des précédentes productions du genre. Les enjeux reposent sur des principes classiques (trucider des ennemis et progresser dans les stages) qui sauront toutefois interpeller les joueurs en culottes courtes. Les autres, en revanche, n'y verront qu'une énième exploitation de licence de dessin animé à succès.

Éditeur : LSP Genre : Plate-forme Pour GBC uniquement







# Vos nouveaux lois

JEUX VIDÉO / DVD - NEUF ET D'OCCASION

Jouez moins cher ! La Play Station 2®

1 film\*

**∠** = = \* (228,52 €)

Addon vous reprend votre PSone 500 FRF (sous réserve de son parfait état), à valoir exclusivement sur achat d'une PlayStation 2. On vous déduit 500 FRF de 1 999 FRF (prix de la PS 2) ous ne payez que la différence soit 1 499 FRF. Voir modalités en magasin. ffre ci-dessus valable pour votre PlayStation (ancien modèle) qui vous sera reprise 300 FRF.

n vous déduit 300 FRF de 1 999 FRF. Vous ne payez que la différence soit 1 699 FRF. Film à choisir parmi sélection, dans les points de vente participant à l'opération.









Silent Hill 2





Harry Potter



**Pokémen Version Cristal** 



EXCINSIF

#### BORDEAUX

203-205, rue Ste-Catherine 33000 Bordea

#### BALARUC Ctre Cial Carretou

4. rue Saint-Antoine 73000 Chambery Tél. 04:79:60 40 73

EYON 31, rue de Grenette 69002 Lyon 161 - 04 72 41 76 66

addon

MONTPELLIER Le Triangle 34000 Montpellier

PONTOISE Ctre Clai Auchan 95522 Osny Tel : 11 30 38 48 18

#### ROUEN TOURVILLE

Ctre Cial Carrelour 76410 Tourville-la-Rivière Tél. 02 35 81 16 16

## TOULOUSE

11, rue des Lois Tél.: 05 61 12 33 34

Ctre Cial Auchan Tel : 05 61 61 54 00 31000 Toulouse

Du 20 au 22 septembre dernier, le 39e **Amusement Machine Show a ouvert** ses portes à Tokyo Big Sight. L'événement le plus marquant de cette édition viendra de chez Sega et Namco. Les deux leaders du marché ont annoncé une collaboration future dans de nombreux domaines, comme le co-développement d'une carte d'arcade nouvelle génération, la connexion de l'environnement Internet de Sega à la carte System 246 de Namco et la mise en place d'un environnement de réseau à haut débit pour toutes les salles d'arcade, en collaboration avec Sony C.E. ! Voilà qui promet. Pour finir, le niveau du salon était incontestablement faiblard. ce qui, à moyen terme, ne permet pas d'espérer un grand nombre de portages intéressants sur consoles. Les bornes que nous avons cependant sélectionnées possèdent des arguments pour vous séduire. Vous aurez donc quelques titres à découvrir absolument quand yous serez parvenu à finir VF4 avec tous les persos!

# 



r la version arcade

iteur · Named

rappelons-le, sera is sur les consoles ntre toute attente, tait disponible sur lest quand même ise de documents assurer quant à la e jeu tant attendu.

#### LE RÉFÉRENCE //E BLANCHE ?

présente comme il s'agit en réalité série des « Soul », c Soul Edge a été rs (dans l'histoire, ste, le concept de combats en duels à l'arme blanche a été
gardé tel quel. Précisons également que si
SC était sublime sur Dreamcast (on n'a
toujours pas vu mieux en baston 3D sur
consoles!), la mouture arcade était en
revanche plutôt terne : on se souvient que
les amateurs de salles de jeu avaient
rapidement laissé ces « cabinets » se
couvrir de poussière. Le challenge est donc
de parvenir à dépasser la version
Dreamcast, LA référence absolue. Côté







en arcade i hossinja ja main s nameo skask nameo skaska



- C'est maintenant certain, la claque graphique sera bien au rendez-vous !
- Vous pourrez sans doute balançer vos adversaires sur les murs et autres barrières.
  - Cette fois encore, Namco prévoit de nous éblouir avec une quantité phénoménale d'effets spéciaux.

commandes, le choix a été fait de reprendre et de renforcer le système de SC. Aussi, les attaques portées verticalement (en portant l'arme du bas vers le haut), horizontalement (de l'arrière du corps vers l'avant et sur le côté), ainsi que le 8 Way Run (qui autorise un déplacement du perso dans 8 directions) forment la base d'un système qui ne va pas être chamboulé, mais au contraire affiné et amélioré. Certains niveaux comprennent des murs et autres grilles, contre lesquels on devrait pouvoir coincer et projeter l'adversaire; d'autres présenteront peut-être un certain relief au sol. Côté persos, la liste reste encore très mystérieuse (des persos totalement



nouveaux seront prochainement annoncés) et seuls les cinq combattants que vous pouvez voir sur ces screenshots ont été dévoilés. Parmi eux, notons la présence de la toute nouvelle Cassandra, au bouclier bleu et or et aux collants... marrons. Il s'agit en fait de la petite sœur de Sophitia. Globalement, la qualité graphique de tous ces persos a largement été revue à la hausse et leur évolution en 3D temps réel, combinée à un véritable déluge d'effets spéciaux, va constituer un spectacle fabuleux. Selon Yodoriyama, « Project Leader », le système de jeu est déjà très avancé. Cependant, Soul Calibur II va encore largement progresser globalement, et il n'en est aujourd'hui qu'à un stade de développement d'environ 50 %. Préparez-vous à un résultat final somptueux!

### 1/16.00

# Initial D Éditeur: Sortie au Japon: Arcade Stage

Sega Rosso, l'une des sociétés de Sega les plus à l'aise dans les jeux de « racing », sort enfin ses griffes avec cette borne d'arcade qui reprend l'ambiance du célèbre manga Initial D. Rien que pour ça, Initial D Arcade Stage est presque certain de bien marcher au Japon. Et pour ne rien gâcher, le jeu en lui-même s'annonce réussi. D'abord, il intègre le Card System de Sega (comme dans VF4) et permet ainsi de customiser librement sa voiture au fil des parties, au moyen de points qu'on obtient dans le jeu. Avec votre propre caisse sauvegardée dans

votre carte, vous êtes ainsi prêt à défier n'importe qui, à n'importe quel moment!

Quatre parcours au relief très marqué et deux variations (jour et nuit) sont inclus, et ce sont pas moins de seize adversaires que vous devez défier en Un contre un sur le bitume, en maîtrisant au maximum la technique du dérapage contrôlé. Au Japon, un mode Time Attack avec classement national affiché en temps réel sur le Net est également prévu. Un jeu accrocheur, dont la réalisation profite correctement du board Naomi 2.







# \$0001600 \$17391300

CREDITION 8/2

# Lugin Sar Édite (Wow Enter Sortie o

Éditeur : Sega (Wow Entertainment) Sortie au Japon : Decembre 2001

Voilà un nouveau gun shooting de haute qualité! Développé par Wow Entertainment, des spécialistes du genre, ce nouveau jeu d'arcade est aussi beau qu'amusant. Reprenant la licence du dessin animé Lupin Sansei (Lupin the Third), il s'adresse à un très large public, qui va en fait bien au-delà de celui des amateurs de nettoyages virtuels au pistolet. Vous incarnez Lupin et son brave Jigen. Tout l'univers du DA original est converti à merveille, d'autant plus que ce jeu intègre des séquences directement issues de la série télé et de l'adaptation ciné, ainsi que les voix des



00007800-X CREDIT(5) 4/2 X4

véritables doubleurs (japonais, certes).
Les stages vous plongent dans différentes situations et les conditions à remplir pour les terminer sont très variées.
Heureusement, avant chacun d'entre eux, une démo d'introduction vous explique comment agir. Le gentleman que vous êtes devra, au terme de ce jeu, parvenir à sauver la jolie Fujiko des griffes de Mamô.

Un titre étonnant, qui profite admirablement des possibilités propres à la carte Naomi GD-Rom System.



L'anime Lupin the Third fait son grand retour dans un shooting beau et étonnamment varie Le magazine de l'actualité DVD + un film complet



SÉRIES

SÉRIES

and the City

Première saisor

ÉVÉNEMENT

Nous avons testé
la version Collector
du Pacte des loups

REPORTAGE

Premiere saison

EN AVANT-PREMIÈRE

One STAR WARS EPISODE

ortage chez

Tout sur le DVD de Star Wars Episode 1

MATÉRIEL

Les enregistreurs de DVD débarquent !

49 F
seulement!

1 FILM 16/9 V.O. et V.F.

GRAND PROX

En vente chez votre marchand de journaux

### Virtual-On Force

Ça y est, le rêve de tous les fans de Virtual-

2 contre 2 ! C'est la classe, d'autant plus que

les robots de combat sont toujours aussi

offrent une parfaite lisibilité et supportent à

merveille ces affrontements à quatre joueurs.

Bien sûr, lorsque tous les postes de pilotage ne sont pas pris, c'est l'I.A. du programme

impressionnants et que les aires de jeu

qui prend les commandes des robots

restants. Mais ce n'est pas tout ! En effet,

Hitmaker a également pensé à intégrer

On devient réalité : avec Virtual-On Force,

on peut maintenant participer à de phénoménaux combats en « team battle »,

Éditeur : 6 000 000 000 Bortie au Japon: 💛 : 🕟 🗽

le grand argument de Sega en arcade depuis VF4. Avec votre VO4 Pilot License Card, vous pourrez sauvegarder vos données, faire progresser votre robot, ouvrir de nouvelles missions et même découvrir des robots de combat originaux. Notez que les cartes compatibles seront déclinées en six designs différents. Enfin, la vitesse globale du jeu a été revue à la baisse par rapport au volet précédent (Oratorio Tangram), afin de le rendre plus jouable. Avec ce nouveau volet du plus high-tech des jeux de combat 3D temps réel, Hitmaker nous fait encore une belle démonstration de son talent intrinsèque.









### गिरदारग्रिदा

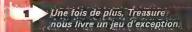
Éditeur : Treasure Sortie au Japon: N.C

Attention, chef d'œuvre ! Présenté sur le stand Sega, Ikaruga constitue incontestablement le plus admirable des jeux dévoilés sur ce salon. Réalisé avec amour et passion dans les studios de Treasure, il s'affirme comme le digne successeur de Radiant Silvergun (arcade et Saturn) du même éditeur, le meilleur shoot 'em up vertical de l'ère 32 bits. Cette fois encore,





l'écran défile verticalement et tous les éléments sont modélisés en 3D avec un soin de la finition absolument exceptionnel. Tout bouge magnifiquement, d'autant plus que l'action est vraiment intense. Notez que ce titre hors normes tourne sur la carte Naomi (la version arcade de la technologie Dreamcast), preuve que cette console est décidément une bombe que le grand public aura ignorée de façon regrettable... Côté système de jeu, outre des commandes simplissimes, on trouve un bouton





permettant de changer d'attribut : en une pression, votre vaisseau est ainsi rattaché au Blanc ou au Noir, et vous pouvez absorber les attaques de vos ennemis, à condition que leur couleur soit la même. On jongle ainsi du Blanc au Noir, face à d'affolantes vagues de vaisseaux ou de superbes boss. Tout simplement sublime!

16. ក្រប់ប្រទាស់ OUS RACHETONS GASH PARIS/ST LAZARE
6 rue d Amsterdam
75009 PARIS
61 01 53 320 320
PARIS/JUSSIEU
46 rue des Fosses Souri Bernard
75005 PAR S
3 29 59 59 0 0 46 33 68 68 9 AV 97 97 W 1 46 33 C 1 46 33 C 1 46 32 C 1 4 Jusqu' au 31 décembre 2001 VAUGIRARD(15) rue de Vaug-rard 11015 V. J. 01 53 688 688 Achetez votre PlayStation.2 World Rally Champ CORBEIL (91)
Commerc al VILLABE A6
21813 VILLABE
01 60 86 28 28 ANTONY(92) de la Division Jeclero N20 92160 Antony 01 46 665 666 B UI 40 605 000 BOULOGNE (92) du Genera, laclerc N 10 '2100 BOULOGNE él 01 41 31 08 08 A DEFENSE (92) cal les Quotres Temps les Arcades Est - Niv 2 01 47 73 00 13 AULNAY (93) Cc al Parinor - Niv 1 3606 Aulnay sous 80 s 01 48 67 39 39 Half-Life PANTIN (93) enue jean Lol ve - N 3 93500 PANTIN I 01 48 441 321 ST DENIS(93) cial St Den's Basilique ssage des Arbaletriers 93200 ST DENIS I 01 42 43 01 01 DRANCY (93) c af DRANCY AVENIR le de Stal narad N 186 93700 DRANCY 01 43 11 37 36 Harry Potter Syphon Filter 3 FIFA 2002 Tony Hawk 3 94000 Créteil Je piètonne Créteil Village) 01 49 81 93 93 212 Fontenay sous Bais O1 48 76 6000 97 PONTOISE (95) ial Cergy 3 Fontaines 95000 Cergy 01 34 24 98 98 **Marcel Desailly** one some over proper unit Proposition PC des pages (une recove de une périeu (unit à maior représentate) que page Le veux décid 2000 de 1800 (pris de la Propietie 21, José de propincipe le déficieure aut tend. er vetre Pilguanton (pinden medde) 2007 (pener de seu periot d'és) à veter casimbagent ne l'ésar à une fles An rives dédeix 2007 de 1998 (pris de la Physician 2). Vets ne sayez que le différence cois passe. VILLE ST CLAIR (14) C Cool St-Clair HEROUVILE St-Care 02 31 951 952 N'oubliez pas que nous reprenons également tous vos jeun que nous pouvons déduire du prix de la Playstalien 2 OULOUSE (31) 4 rue Tempon ères 31000 Tau ouse 05 61 216 216 POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 400F (HORS CONSOLE/LECTEUR) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUIT PAR CORRESPONDANCE d un areduch déconseillé aux mineurs Merci d'apposer votre **VOUS POUVEZ** COMMANDER 46 735 720 Mode de Reglement OI 46 735 72! Articles Je règle par chèque Références Prix 36-15 SCOREGAMES 🖵 Je règle par mandat Je règle par Carte Bancaire n°: SCOREGAMES.COM 11111111111 Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock Expire le .....

> Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F

> > Total à payer

Frais de port DOM-TOM/CEE/COASE/MONACO [1 à 6 jeux/films 95F] Console/Lecteur 320F

FRINICE SUP HE NAV

Signature .

### 

# The King Of Fighters 2001

Éditeur :

Sortie au Japon: No



Très attendu par un noyau de core gamers, le jeu de baston bi-dimensionnel KOF 2001 est sur le point de sortir au Japon. Développé par Eolith, il constituera l'ultime jeu de SNK puisque, au moment où vous lirez ces lignes, il ne devrait plus rien rester de cette boîte de légende.







### Star Blade Operation Blue Planet

Éditeur : Namco Sortie au Japon : N.C



Le bon vieux Star Blade fait son come-back avec sa poussière et sa 3D précalculée, dans une suite plus dynamique. Pas mal retravaillé graphiquement, SBOBP profite d'un tout nouveau « cabinet » qui vous place au milieu d'une demisphère, laquelle affiche le jeu tout autour de vous.



Un bon vieux classique des familles nous revient. là, hop, tranquille, dans son « cabinet » ЗВ



# The King of Route 55

Éditeur : Sega (Sega AM2) Sortie au Japon : N. C

Sega-AM2 nous revient avec une simulation de gros camions ricains. Particularités : une réalisation technique solide (grâce à la carte Naomi 2) et un intéressant mode Duel pour deux joueurs simultanément.



### Jurassic Park III

Éditeur : Konamı Sortie au Japon ; Automne

Adaptation d'un film inutile, Jurassic Park III s'annonce, malgré son meuble original, comme un gun shooting plutôt faiblard.

### ไรแบบรูไ

Éditeur : K nam Sortie au Japon : Immédiate

Avec son « controler » en forme de katana (sans la lame I) dont les mouvements sont repérés par des capteurs, ce jeu d'action 3D impressionne pas mal, mais sa jouabilité se révèle encore trop peu précise.





#### BULLETIN D'ABONNEMEN

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une envelop affranchie à Joypad - BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE

1 an 279



au lieu de 385 F (58,69 €)

OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°s) à JOYPAD, pour 279 F (42,53 q) au lieu de 385 F (69,5 soit 3 mois de lecture gratuite. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD p

© Chèque bancaire ou postal

☐ Carte bancaire nº [		DPQ.
Expire le ;	Date et signature obligatoires (parents pour les	mineur

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_

Code postal : Ull Ville : \_\_\_\_

Date de naissance : Sexe : M G F

Abonnements Belgique . JOYPAD, rue Cherles Parenté, 11 10/0 Bruxelles. 1 an (11 rs²) · 230C

N° bancaire . 210 0981122-19 Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre librai.

Tarifs étranger sur demande au 01 55 63 41 14

Tarifs étranger sur demande au 01 55 63 41 14
Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (entoite 27), vous disposes d'un droit d'accès et de racé des données vous concernent. Par notre intermédiere, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partend Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suvente 0





#### **Pocket Romero**

Les aventures du penseur à qui l'on deit Deikalana prennent un nonveau tournant. Après l'échec Ion Storm Dallas, il crée Monkeystone Games, avec Tom Hall monsieur Anachronox, et partenaire de l'échec retentissant en question) et la « level designeuse » Stevie Case, connue aussi pour avoir exposé les travaux de son chirurgien dans Playboy. Cette boîte fera des jeux pour Pocket PC (et éventuellement GBA),

Hitman 2 en chantier Le shooter d'Eides qui yous collait dans la peau d'un tueur à gages

dont le premier sera

une sorte de Paperboy

futuriste Hyperspace

Delivery Boy

prépare un retour prévu pour le printemps 2002 Le principe reste

globalement le mêma

avec un nouveau système de sauvegarde

er cours de mission, un

inventaire revulet des

missions qu'on nous

annonce plus subtiles. On

pourra également jouir

d'une vue subjective

Une fois n'est pas coutume, l'actu du mois n'est pas des plus fournies. Mais avec un Commandos 2 aussi brillant, si vous disposez d'un PC, inutile de chercher plus loin pour lui donner à manger. Reste de quoi redonner un coup de jeunesse à Ultima Online pour les amateurs, anciens et nouveaux, et un peu de jeu online toujours, mais gratuit, avec la démo de Return to Castle Wolfenstein.

## s-jeux-PC-du-mois

#### **COMMANDOS 2** Un chef-d'œuvre, un !

EDITEUR : EIDOS • GENRE : TACTIQUE/INFILTRATION • PRIX : 350 F (53,20 EUROS) ENVIRON

ment passé sur un tel jeu, dans la mesure où il est prévu sur PlayStation 2. Mais je vals faire une exception, et ce pour plusieurs raisons : d'abord, la version console n'arrive pas tout de suite. Ensuite, l'actu PC du mois est d'une pauvreté affligeante. Et pour finir, il est tellement EXTRAORDINAIRE ce Commandos 2, que si vous avez un PC à disposition, vous seriez une énorme tache de ne pas en profiter maintenant. D'autre part, me voilà fort marri de vous faire le résumé de ses qualités, vu la richesse du programme. Incroyablement bien réalisée, magnifiquement mise en scène et outrageusement intéressante à

'ordinaire, j'aurais probable- jouer, cette suite tant attendue pousse le genre inauguré par le premier bien plus loin. Non seulement l'aspect puzzle game (une situation = une solution) a disparu, mais l'utilisation d'un moteur abâtardi entre la 3D pour les intérieurs et la 2D pour les extérieurs laisse le champ libre à un gros paquet d'améliorations et de nouvelles possibilités. Regarder par les fenêtres, tirer au travers, faire pivoter le décor et avoir ainsi accès à n'importe quel angle de vue en sont quelques menus exemples. Mais le souci du détail va bien au-delà de la beauté graphique, le gameplay étant lui-même un modèle de sophistication. Les nouveaux personnages complètent à merveille la galerie de



et permettent autant de nouvelles stratégies pour berner les nazillons. Les maps sont immenses, les missions variées, autant en localisation qu'en objectifs, et on découvre toujours de nouvelles possibilités tantôt pollantes, tantôt effarantes. Attention cependant : le jeu est aussi devenu plus difficile. L'I.A. des adversaires est renversante d'efficacité et l'ensemble nécessite une planification de chaque instant. Mais pour le coup, on n'en décroche pas. ACHETEZ !







pensez à upgrader son

Bios est non seulement

www.sockets.com pour les trouver facilement en

de votre modèle.

fonction

#### le suis dans le bâtiment

Une nouvelle version demo de Bridge Builder

est disponible à cette

adresse

www.chroniclogic.com/

Pix.html. Ce petit jeu au

principe simple

(construire des ponts qui

supportent leur charge)

devrait vous permettre

de perdre beaucoup

de temps, tout en vous amusant. À télécharger

au plus vite.

**ULTIMA ONLINE THIRD DAWN** 

Vends tunique noire +8 en 3D

ÉDITEUR : ÉLECTRONIC ARTS - GENRE : MMORPG - PRIX : 200 F (30,34 EUROS) ENVIRON

ans le monde merveilleux Third Dawn est plus qu'un add-on des « hêmêmo hairepégés », pour le moment, les trois grands sont Everquest, Asheron's Call et Ultima Online. Et bien que les deux premiers soient postérieurs au dernier (dans la phrase)... je dois reconnaître qu'au niveau intérêt pur et dur de jeu, en ermes de possibilités, de compéences accessibles et de commu-

(comme Renaissance auparavant, par exemple), puisque non content d'ajouter de nouveaux terrains de jeu pour les gros bills qui ne savent plus quoi buter du côté de Trammel, il introduit de la 3D toute belle dans le jeu. Monstres et personnages se sont ainsi vus relookés à la mode Direct 3D, pour le plaisir des yeux d'abord, mais aussi pour pouvoir zoomer un nauté, c'est encore et toujours UO qui peu sur la fenêtre de jeu sans obteoccupe la première place du podium. nir une vague bouillie de pixels. En termes de gameplay, rien de bien neuf ne fait son apparition avec ce Third Dawn. Il faudra toujours coudre des pantalons pour gagner sa vie, ou bien encore revendre du poisson fraîchement pêché pour obtenir de l'or, mais le tout en 3D. Petit détail : il n'est pas nécessaire de posséder un Ultima Online précédent pour installer celuici, et la version 2D standard est également disponible sur le CD.













#### RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN **MULTIPLAYER TEST**

J'ai eu beau chercher, y a rien d'autre EDITEUR : ACTIVISION/ID SOFTWARE - GENRE : SOLDAT RYAN ONLINE - PRIX : GRATUIT

ui. C'est un peu bête de parler ici d'une simple démo gratuite, mais après tout, vu l'actu du moment et la qualité de celle-ci, je ne pouvais pas faire autrement. Return to Castle Wolfenstein est prévu en version finale (et commerciale) pour décembre, mais il est possible, en attendant, de profiter de cette version multijoueur uniquement, contenant une map et de quoi perdre beaucoup de productivité (NDTraz: enfin, surtout pour toi, RaHaN!). Le gameplay est intéressant, puisque basé sur le jeu en équipe, avec bien entendu une équipe alliée et une de l'Axe. Les alliés commencent sur la plage, les Nazis dans

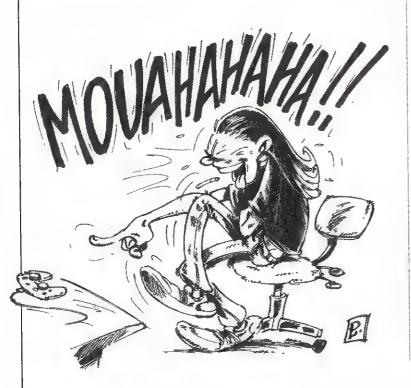


le bunker en face, et le but pour ces gentils alliés est de récupérer des documents à l'intérieur de la base ennemie et les transmettre par radio. Les Allemands doivent bien entendu empêcher cette transmission. On choisit à chaque round sa classe de personnages ainsi que les armes embarquées : lieutenant (pouvant donner des munitions et appeler des frappes aériennes), soldat (accès à des joyeusetés comme le lanceflammes ou la rotative), médic (soigne et ravive même ses compagnons) ou encore ingénieur (primordial, il peut dynamiter les renforts du bunker pour permettre l'accès à la base ennemie). Toutes sortes de bonnes idées permettent de s'amuser longuement, même si une seule map, c'est évidemment faible. En attendant, si vous avez envie d'essayer un nouveau jeu sympa en équipe, online et gratuit. faites pointer votre browser sur la rubrique downloads du www.joystick,fr.



Retour à une rubrique pour ce numéro. Un premier de force pour P\$2 ouvrira que nous poursuivrons ensemble dans moqueuse avec deux accessoires de type

pour conclure sur un ajout galerie Game Boy Advance, chroniquée Le mois prochain, ce sont les qui passeront au crible, il y aura de tout!

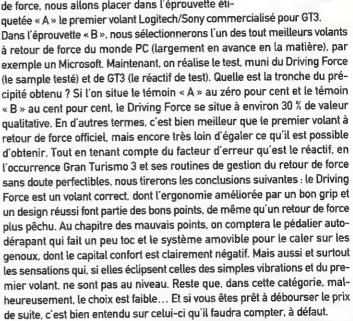


### Le plastigue, fantastigue,

Volant à retour de force « Driving Force »

on, je vais être
clair tout de
suite : quitte à évaluer la qualité de quoi
que ce soit, autant
prendre un référentiel absolu dans le positif et un autre dans le négatif. Je mets de côté le concept de
moyenne pondérée (faut pas pousser).

Puisque l'on parle d'un volant à retour de force, nous allons placer dans l'éprouvette éti-



Prix environ 890 F (135.68 euros)

Distributeur Logitech

FEEDBAL

Machine PlayStation 2 (connexion USB)

### Mini-volant manette « Formula Racer »

éjà, en voyant la tronche de ce « Formula Racer », je me remémore avec émoi les tentatives pathétiques, et heureusement peu nombreuses, de manettes rondes déjà descendues en flammes dans cette rubrique. Mais cette fois, le concept est un peu plus poussé que celui de la géométrie euclidienne simple appliquée à l'interface homme-machine. Il s'agit en effet de cumuler, peu ou prou, les avantages des volants et ceux des manettes, pour les jeux de course. L'interface directionnelle

repose en effet sur une partie circulaire coulissante, à gauche. La partie droite reprend les principaux boutons. Analogique, le système répond plutôt bien, mais il demande un tempérament calme, tant l'angle de braquage est faible. Si le concept est intéressant, il n'en reste pas moins particulièrement

inefficace à mes yeux, d'abord parce qu'au niveau sensations de conduite, ça n'apporte absolument rien, mais aussi et surtout parce que, passé le coup de l'arc coulissant, tout le reste est à vomir. Les designers, plutôt bien embêtés après avoir placé les principaux boutons sur la partie encore vaguement accessible à droite de la manette, se sont rendu compte qu'il restait encore L1, L2, L3, R1, R2 et R3. Visiblement doués d'un sens de l'humour peu commun dans le monde de l'accessoire, ils les ont donc placés au dos de la manette, dans une démonstration éclatante de ce qui peut se faire de pire dans le domaine de l'ergonomie. Bon courage pour passer les vitesses.

Si encore les boutons placés du bon côté de la chose étaient correctement

répartis et moulés, on aurait pu se montrer moins véhément, mais ce n'est pas le cas. Ajoutée à cette lourde liste de défauts, il faut compter en plus une ergonomie globale d'une pauvreté « tiers-mondiste ». Je ne puis donc

que tirer une inévitable conclusion à ce test : ce truc a été conçu pour des polydactyles dont les talents ont dû depuis long-temps se tourner vers le piano et non les jeux de course. Ou encore, une forme de vie intelligente, extraterrestre, dont la probabilité de lecture de cette rubrique (à supposer qu'ils en comprennent la langue et le sujet) frise l'infiniment négatif.

Prix 125 F C 2 2 20 Distributeur Gamestei Nob 5 Machine PlayStation 2

#### Coque protectrice éclairante « Handystick Light »

volution logique et intéressante de l'accessoire présenté le mois dernier dans cette rubrique, cette nouvelle coque protectrice propose globalement la même chose que l'ancienne, mais avec le bénéfice d'un éclairage. Auto-alimenté par la console, il réduira un peu son autonomie, mais

le bénéfice qui en découle compense cette perte. Au chapitre des défauts, on ne comptera finalement que ceux évoqués sur le modèle sans tumière, à savoir un pivot de direction qui peut parfois demander d'être réaligné sur la croix de direction et une augmentation de l'encombrement de votre Game Boy Advance. Bon, la loupiote n'est pas non plus des plus efficaces, d'autant que l'écran de la GBA a tendance à morfler niveau reflets. Mais compte tenu du prix de cet ensemble et de sa qualité générale, c'est un petit plus sympa pour votre portable, et enfin un premier bon accessoire depuis que vous avez entamé la lecture de cette rubrique.



omme le disent nos ennemis Anglais : « The name says it all. » Le Vibra Force 2 porte un nom aussi ridicule que les services qu'il propose. D'ambition, ce gamepad souhaite concurrencer des prétendants déjà nombreux à se battre dans la fange des paddles vibrants, analogiques et au design « audacieux », prévus pour la PS2. À l'arrivée, il concurrence largement les manettes de la NES, mais pas beaucoup plus. Le design général de la bête (ha ha) joue la carte du massif/laid, pas ergonomique/mal démoulé, rajouts inesthétiques/vaguement collés. Les fonctionnalités du monstre sont standard, sauf pour la vibration, qui me rappelle celle d'une poignée de main molle d'Angel. La croix directionnelle indique pour toute direction celle de la poubelle et parvient à peine à faire un quart de tour potable avant d'y parvenir. Les sticks analogiques manquent de retour comme un joueur de tennis asthmatique et les boutons sont tellement proches et mal démoulés qu'il est préférable de ne pas regarder l'écran pour savoir ce qu'on fait. Bref, en un mot comme en cent, cette « manette », je ne l'aime pas et vous ne l'aimerez pas non plus, surtout à 150 balles, soit 22 euros et 79 cents. Mieux vaut d'ores et déjà connaître le prix en euros!



Pra FEE COST

# Les Court Kendy Court Kendy Court Kendy

la devinette
pourrie du mois
dedicacée à noire
Patman national
Quelle est la plus
grosse hantise d'une
chauve-souris 7 Avoir
la chiasse pendant
qu'elle dort
Très iln...



#### KNOCKOUT KINGS 2001





Machine : PSont Version : Europ 8nns

#### DOMMAGE DOUBLE

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant :



#### BOXEUR INVINCIBLE

Dans le mode Carrière, créex un boxeur en le nommant :

#### TEINTE SEPIA DES GRAPHISMES

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nomment :

#### GRAPHISMES EN NOIR ET BLANC

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nom-

#### TOUTES LES CARACTERISTIQUES AU MAXIMUM

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nom-

#### **JOUER AVEC ASHY KNUCKS**

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : KNUCKS

#### DOUER AVEC BARRY SANDERS

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nom-

#### LOUER AVEC LASON GLAME!

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant :

#### HOUER AVICUUNIOR SEAU

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : . . .



#### JOUER AVEC OWEN NOLAN

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nom-

#### JOUER AVEC STEVE FRANCIS

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : TRANCS

#### JOUER AVEC UN BEBE

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant :

#### IOUER AVEC UN CYCLOPE

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : 34

#### JOUER AVEC UN CLOWN

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nom-



#### HOUER AVEC UN GORIELE

Dans le mode Carrière, créez un boxeur en le nommant : 300

#### CHAZY TAXI



#### Machine :

#### ENLEVER LES INDICATIONS

Avant l'apparition de l'écran de sélection des personnages, maintenez les touches + . Le message « Sans flèche » devrait apparaître dans le coin gauche de l'écran en cas de succès.



C'est pendant l'écran de chargement qu'il faudra maintenir les touches.

#### ENLEYER LES INDICATIONS DE DESTINATION

Avant l'apporition de l'écran de sélection des personnages, maintenez les touches + . Le message « Sans indication » devrait apparaître dans le coin gauche de l'écran, en cas de bonne manipulation.

#### MODE EXPERT

Avant l'apparition de l'écran de sélection des personnages, maintenez les touches 4 4 4 5 6 6 6

#### TAXIS SPECIAUX

Sur l'ecran de selection des personnages, faites rapidement , , , , , ou + , + , + . Ensuite, choisissez l'un des protagonistes pour piloter un vélo à la place des véhicules conventionnels. En mode Crazy Box, faites sur le même écran pour enclencher l'astuce. En mode Arcade ou Original, faites .

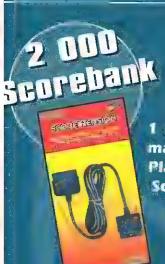
#### MODIFIER LES POSITIONS DU IEU

Sur l'écran de sélection des personnages, faites , puis maintenez de nouveau en choisissant votre conducteur. En cas de réussite, l'indication « Un autre jour » devrait s'afficher à l'écran.

# La Scorebank

Découpez et conservez précieusement les billets de 500 Joyscores.

Rendez-vous dans les boutiques Score-Games\* où vous pourrez vous procurer...



B DUD

1 rallonge manette PlayStation Score-Games





I Scorstick

+ 30 F : 1 manette analogique vibrante pour PSone et PS2 6 000 Scorebank

• 10 F : Sacoche de transport design avec range clès et ètui pour téléphone portable



Maxi chargeur pour GB Color

2 piles rechargeables incluses pour une autonomie de 10 h

+ 1 adaptateur secteur four (GB Color vendue séparément)







SCOBERING





SCOREGALE MULTIME

Joupad SCHORE BAM

### 145 par Kendy

#### EXTREME



Machine: PlayStation 2 Version : Europ enne

#### BOUCLIER ET TURBO INFINIS

Sur l'écran principal, faites L1 + R1, L2 + R2, L1 + L2, R1 + R2. Attention, l'effet de ce code ne fonctionne que le temps d'une course et doit être renouvelé pour une durée prolongée.



Effectuez les manipulations sur cet écran.

#### MUNITIONS INFINIES

Sur l'écran des équipes ou celui avec les ligues de 

#### OUS US CIRCUITS

Sur l'écran principal, faites L1, L1, L2, L2, R2, R2, R1, R1, L1 + R1 + L2 + R2

TOUJOURS GAGNER DANS LE MODE CARRIÈRE XE

Sur l'écran principal, faites il + 11 + 11,

#### TWISTED METAL BLACK





Machina PlayStation 2 Version : Europ enne

#### SANTE ET TURBOS INFINIS

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons + + + + , puis faites rapidement . Une indication s'affichera à l'écran pour vous prévent que l'astuce est enclenchée. Pour l'annuler, effectuez une seconde fois la manipulation.



#### ARMES INFINIES

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons + + + , puis faites rapidement , , ,



#### UN SEUL TIR POUR DETRUIRE LES ADVERSAIRES

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons + 11 + 11 + 12 , puis faites rapidement , , ,

MÉGA-MUTRAILLETT



#### MEGA MITRAILLETTI

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons + + + + , puis faites ropidement , ,

#### ATTAQUE SPÉCIALE QUI FIGE LES ENNEMIS

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons 🖃 🕂 🛄 🕂 🛄 , puis faites rapidement

#### FROQUEE STS ARMES POUR DE LE SANTÉ

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons + + | | + | , puis faites rapidement , , ,

#### WUE DES ICONES DES ARMES HIEDITES

Pendant le jeu, faites









#### SHIPS - FRITTES -Liste des

rue d'Amsterdam 009 PARIS .: 01 53 320 320

, rue des Fossés-Saint-Bernard 8005 PARIS 1.: 01 43 29 59 59

7, rue des Écoles 1005 PARIS 1, : 01 46 33 68 68 RIS/51-MICHEL 6, boulevard St-Michel 3006 PARIS 1, : 01 43 25 85 55

TIS/VICTOR MUGO Ty, avenue Victor-Hugo \$116 Paris L: 01 44 05 00 55

65, rue de Vaugirard 3015 Paris 4. : 01 53 688 688

Nationale 34 - 77508 Chelles Tál. : 01 64 26 70 10

C. Ccial Art de Vivre Niv.1 Tél. : 01 39 08 11 60

VIII Allus (75) 16, rue de la Paraisse 78000 Versailles 18l.: 01 39 50 51 51 VEUZY (78)

37, gvenue de l'Europe 78140 VELIZY-VILLACOUBLAY Tél.: 01 30 700 500

CORLEI (21) C. Crial VILLABE A6 91813 VILLABE Tèl.: 01 60 86 28 28

25, av. de la Division-Leclerc N20 92160 Antony Tél. : 01 46 665 666

60, av. du Général-Le 92100 BOULOGNE Tél.: 01 41 31 08 08

C.Cciał Les Quatres Temps Rue des Arcades Est - Niv. 2 Tól. : 01 47 73 00 13

Author (98)

Q. Ccial Pariner - Niv. 1

93605 Author-sous-Bois
Tel.: 01 48 67 39 39

Antin (93)

33 39

75506 Farms

14 01 48 441 321

Ccial St-Denis Basilique passage des Arbalétriers 3200 St-Denis 4 • 01 42 43 01 01

C. Cripi DRANCY AVENIR 220, rue de Stalingrad - N186 93700 DRANCY Tél.: 01 43 11 37 36

CHENNEVIÈRES (94) C. Colal PINCE-VENT N4 94490 ORMESSON Tèl. : 01 45 939 939

, rue du Général-Leclerc 4000 Créteil (Entree rue pietonne, Créteil Village) Tél.: 01 49 81 93 93

(TEMLIN-SICETRE (94)
30, bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94220 Kremlin-Bieëre (Porte d'Italie)
Tél.: 01 43 901 901
FONTENAT-SOUS-BOIS (94)
C. Creal Val-de-Fontenay
94120 Fontenay-sous-Bois
Tél.: 01 48 76 6000
GERGYFONTO

C. Crial Cergy 3 Fontaines 95000 Cergy 16l. : 01 34 24 98 98

C. Crial Continent 95110 SANNOIS Tél.: 01 30 25 04 03

Tél. : 04 91 09 80 20

14, rue Temponières 31000 Toulouse Tél. : 05 61 216 216

44, rue de Talleyrand 51100 REIMS Tél. : 03 26 91 04 04

52, rue Esquermoise 59000 LILLE Tél. : 03 20 519 559

37-39, cours Guynemer 60200 Complègne Tél. : 03 44 20 52 52

72000 LE MANS Tél. : 02 43 23 4004

Tál : 04 79 31 20 30

19, rue des Jacobins 80000 Amiens Tél.: 03 22 97 88 88

Tél. : 03 22 80 06 06

12, rue Gaston-Hulin

86000 Poiners Tel.: 05 49 50 58 58 RIGHT PATTA CAST















### COURRIER DES LECTEURS



Allez, petite mise au point : inutile de nous envoyer des timbres pour des réponses personnalisées, nous n'avons pas le temps de vous répondre personnellement, sauf si tu es grande, belle, jeune, riche et rigolote!

EN VRAC: M2 demande si la Xbox proposera des jeux avec l'option 50/60 Hertz. Il n'y a pas d'obstacle technique à cela, ça dépend uniquement des développeurs. Il demande aussi si Project Ego sera online : non, c'est un JDR solo, à la base. Maintenant, il est possible qu'il inclue des composantes online.

#### NINTENDO WORSHIPPING?

Salut les gars! (...) Outre quelques questions que j'ai à vous poser, je dois vous parler d'une chose qui me chiffonne: bon, on sait très bien que vous n'êtes pas « vendus » à Nintendo, ni à aucune autre marque d'ailleurs, mais tout de même, je ne peux m'empêcher de penser que votre glorification de Nintendo est limite abusive! Prenons pour exemple la GBA. D'accord, c'est le top des portables, mais là, c'est de la folie: dans le booklet consacré à sa sortie jap, je ne pouvais pas lire une présentation de jeu sans avoir un « C'est indispensable! », « Encore un jeu qu'il vous faut! », « Et celuHà aussi, il vous le faut! » (même pour Silent Hill, hum...).

C'est pas notre faute si les jeux du lancement de la GBA étaient top. Et puis il s'agit surtout d'un joke...

Désolé, mais rejouer aux jeux que je me coltinais sur ma SNES et ma Megadrive ne m'attire pas plus que ça. Bon, ça c'est mon avis perso.

Exactement. D'autant que ce ne sont pas tout à fait les mêmes jeux.

Mais le schéma se répète avec la GarneCube ! Je cite : « Une bombe ! », « Un jeu monumental », « Une bombe de plus », alors que les jeux ne sont même pas sortis !

Réveille-toi, vieux. Ils sont sortis. Et au moment où ceci a été écrit, Ils l'étaient tout autant : Aruno a passé les derniers jours du bouclage dessus.

Doucement, les gars I (...) Bientôt, on aura dans les colonnes brèves : « Miyamoto a mis 2 sucres dans son café, ce matin I Prodigieux I » Bon, j'en ai terminé avec mes acerbes affirmations que vous allez vous dépêcher de dénier pour vous poser de vraies questions :

Non non, on ne nie pas notre engouement pour la GameCube. Ce n'est pas pour autant qu'on lui construit un temple de dévotion. Mais bon, ça change tous les mois, de toute façon : un coup on est pro-P\$2, un coup Xbox, un coup GameCube... Faudra bien un jour que vous vous décidiez, heln.

1) Pensez-vous faire un dossier sur la puce PS2 ? Si, elle existe : un de vos concurrents a fait un dossier-choc dessus. C'est un peu votre rayon, vu que vous parlez des jeux import...

Pas de quoi faire un dossier là-dessus. Quand nous aurons eu l'occasion de tester son efficacité, tout au plus écrirons-nous une brève pour le signaler.

2) La récente catastrophe américaine aura-t-elle un impact sur les jeux vidéo en Europe ? Parce qu'aux US, c'est sûr : des jeux ont été annulés parce qu'ils parlaient de terroristes... À mon avis, MGS2, dont l'un des sujets principaux est le terrorisme nucléaire, risque d'être sévèrement repoussé, là-bas. La France suivra-t-elle le même chemin ? C'est possible !

Je ne pense pas que dans l'immédiat, cela change grand-chose pour l'Europe. En revanche, le terrorisme risque d'être un sujet délicat pour les développements de jeux futurs aux États-Unis. MG\$2 ne sera pas repoussé; en tout cas, il n'en est pas question pour le moment.

3) Si Square met environ 1 an pour sortir un FF, ça veut dire que le FF online sera disponible à l'été 2002. Que le réseau PS2 soit actif à cette période au Japon, c'est possible, mais en France, ce serait miraculeux I Sony ne montre pas beaucoup de volonté pour développer Internet. FFXI, uniquement online, passera-t-il à la trappe pour nous, tiers-monde du jeu vidéo ?

Il y aura toujours un décalage entre le Japon et l'Europe. FFXI sortira chez nous, c'est certain, mais impossible de savoir quand exactement et dans quelles conditions. Mais Sony n'a pas les moyens de développer Internet en France à la place des providers! Ce n'est pas leur boulot en plus, ils sont tributaires des fournisseurs d'accès. Les choses devraient plutôt évoluer dans l'autre sens : c'est la sortie de produits comme FFXI qui devrait permettre au online de se développer.

Vollà, c'est fini, merci d'avoir lu, continuez votre bon boulot et ne changez rien l

Anonyme

Bonjour Pad! Votre magazine est le meilleur, toutes catégories confondues (notations, news...). Bref, la Palme d'or vous revient! Seulement, une question me démange: finissez-vous les jeux aue vous testez?

Oui, mais on en teste très peu. Euh, nan, je me suls planté. En fait, on les teste tous, mais on n'a bien entendu pas le temps de tout terminer. Les bons jeux, en général, on les termine ; les autres non.

Si oui, quel est votre secret ? Sinon, je comprends que ce n'est pas faclle de jouer longtemps avec une daube !

En effet... c'est très dur même. Surtout quand il s'aglt d'une daube d'un genre qui nécessite plus d'heures de « travail » que d'autres, comme le jeu d'aventure par exemple.

J'almerals vous suggérer quelques idées : étant donné que vous bossez aussi sur les mags dédiés aux PlayStation 1 et 2, vous pourriez insérer quelques démos dans Pad ? Et pourquoi pas des CD de musique (Final Fantasy, Shenmue...) en single ? Tout le monde n'a pas accès aux CD que vous présentez dans Zique Pad.

Pour les CD de démos, ce n'est pas possible. Même pour les CD musicaux, en réalité. Nous l'avions déjà fait plusieurs fois, mais même des CD audio, ça coûte très cher, et nous n'avons pas envie que Joypad passe à 49 F. En tout cas, ce n'est pas à l'ordre du

jour... En outre, il est assez difficile de dealer des bonnes musiques, et quasiment impossible de négocier des soundtracks de jeux avec des Japonais, quand on est de pauvres petits Français... Alors, si c'est pour passer des musiques pas terribles, on prétère s'en passer.

Merci de lire ma lettre, et bon anniversaire ! Et aussi toutes mes félicitations à Traz pour sa petite fille !

Oué aué, d'un autre côté, c'est pas très difficile à faire, un enfant, techniquement. Bon, en tout cas, il a plutôt réussi son coup. J'en veux pour preuve la photo dans NetP@d. On remarquera la précocité de la petite!

Bonne continuation.

Miss Karine « Bibi », faèie lectrice aet . . 55





et le jeu Silent Hill 2 au prix unifaire de 419 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu' au 31 décembre 2001, en France métropolitaine et dans la limite des shocks disponibles.

Délai de livralson de la prime 4 à 6 semaines après la réception du premier numéro de votre abonnement. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1976 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification

EN VRAC: Renold Carmora demande s'il est possible de voir Jet Set Radio Future et Commandos 2 sur PS2. Oui, les deux ont été annoncés (et pour Commandos 2, il serait temps que vous le sachiez, tout de même).

Boniour à toute l'équipe de Joypad, c'est la première fois que je vous écris. Voici mes questions:

 On n'entend plus parler de The Getaway sur PS2. Le projet aurait-il été abandonné ?

Non, il est juste repoussé à une date inconnue pour le moment. En effet, il y a encore beaucoup de boulot dessus...

Sega va-t-il sortir sa gamme de jeux de sport (Virtua Striker, Virtua Tennis, Virtua NBA) sur PS2 ?

Virtua Tennis 2 et NBA 2k (2 court) sont prévus sur PS2, mais nous n'avons pas de date pour le moment. En revanche, Virtua Striker 3 est prévu sur GameCube.

Street Fighter 3 est-il prévu sur PS2 ?

Pas pour le moment.

4) Quand sortira Super Mario Advance 2 sur GBA?

Apparemment, on l'attend pour la fin de l'année ou le début de l'année prochaine au Japon.

5) Capcom a créé une attraction qu'il qualifie de jeu d'un nouveau genre (biohazard 4D). Dans les années à venir, va-t-on créer des jeux de ce genre (c'est-à-dire en relief) sur console ?

Oui peut-être, mais par l'intermédiaire de techniques habituelles taçon lunettes 3D. Cependant, n'y crois pas trop pour le moment...

Toutes mes condoléances. On plaisante, détends-toi...



EN VRAC : Greg, de Liège, parle d'une rumeur sur un jeu adapté de la licence cinématographique du Seigneur des Anneaux. Ce n'est pas une rumeur, les jeux sont bel et bien prévus chez Vivendi Universal.





AH ! NOS AMIS VENDEURS... From : Fesmol • To : redacpad@club-internet.fr Subject: Joypad corrompu?

Argh I Désolé de commencer mon mail de manière si agressive, mais c'est ce que m'affirmait hier un vendeur d'une grande enseigne à la Défense..

Hum, je sens que nous allons rire...

Bon, bien que ses propos me semblent extrémistes, il a jeté en moi un doute l En effet, suite à la lecture du dernier magazine et à la baisse intéressante de la PS2, je me suis décidé à acheter cette console avec F1 2001 (de chez EA). Le jeu n'étant visiblement pas encore sorti, le vendeur ne l'avait pas, mais affirmait l'avoir testé en version « gold » (!? Pour moi, gold = finale, m'enfin bon, l'ensemble de ses propos me semblent ambigus, donc...) et que c'est une daube infâme l

Hahaha. Alors oui, une version Gold est une version finale validée pour duplication. Et si ce vendeur, que nous appellerons « Monsieur Concon » a vraiment eu une Gold, je me demande bien comment Il a fait, ce genre de choses étant (particultèrement avec Electronic Arts) assez rares. À moins, bien sûr, qu'il ne se livre à des activités illégales de piratage, auquel cas il me paraît particulièrement stupide d'émettre un jugement sur une version craquée, probablement pas finale. Ou alors est-il tout simplement en relation avec Electronic Arts et teste certains de leurs produits...

Je lui explique alors que les sites web, ainsi que Joypad, sont unanimes . c'est une bombe ! Alors, il me sort qu'il connaît bien Greg (de chez vous), et que de toute façon, tous les mags (qu'ils soient papier ou sur le web) reçoivent des dessous de table (de Sony pour un jeu EA !?) pour ne pas mai noter les jeux.

Hahaha-bis. Décidément, Monsieur Concon le relou est un type intéressant. Je me tourne donc vers Greg : " Dis-moi, Greg, tu connais un vendeur qui bosserait à cette enseigne à La Défense ? - La dernière fois que je suis allé à La Défense, c'était avec ma classe au collège, je crois. Jamais toutu les pieds là-bas depuis. » Ah, mon Dieu, et Il affirme en outre que tous les mags, papier et web, touchent des dessous de table ? Ah, là là, décidément, Monsieur Concon est qu mieux un sombre (censuré), au pire un fieffé menteur qui cherche à se rendre intéressant. Croyez bien que ces histoires de dessous de table sont bien entendu des foutaises. Non seulement ça coûterait une fortune aux éditeurs d'arroser toute la presse, mais en plus, il est évident que dans ce cas, vous trouveriez de sacrées aberrations dans notre rubrique de tests. À moins que les éditeurs ne paient que pour les bons jeux, ce qui serait stupide. Enfin bref, en un mot comme en cent, Monsieur Concon, ainsi que tous ceux qui

sont assez stupides pour ne pas se rendre compte de l'illogisme de telles allégations, feraient bien de conserver leur fiel puant pour des causes réelles et fondées. Quant à la diffamation...

Et si effectivement, je doute fort de ce qu'il m'a affirmé, il est vrai qu'il ne serait pas bon pour vous de vous mettre à dos un éditeur quel qu'il solt l

Mais c'est pourtant quelque chose qui nous est déjà arrivé plusieurs tois. Certains éditeurs ont fait sauter des contrats de pub lorsqu'ils n'étalent pas satistaits de nos tests, et cela n'a jamais rien changé. il est tout simplement hors de question que nous fassions la moindre concession au niveau de notre crédibilité. Un éditeur nous menace de suspendre ses publicités parce qu'une note ne lui convient pas ? Qu'il la suspende. Le lectorat prime, point barre.

Ce qui expliquerait le faible nombre de « sales notes » que l'on retrouve en général (un jeu a rarement moins de 7, vous en conviendrez..).

Non, je n'en conviendrai pas. Au contraire, on nous reproche souvent d'être trop sévères. Et puis, tu oublies la rubrique Zapping. Sur les deux derniers mois, qui sont particulièrement fastes par rapport au reste de l'année, les movennes sont respectivement de 6,2/10 et 6,1/10. Enfin, par rapport à certains de nos contrères, j'estime que nos moyennes à l'année sont largement plus cohérentes (on ne met pas 82 % à une daube, enfin i'me comprends).

Je pense en fait qu'il a vu arriver le gogo et qu'il espérail me refourguer un Formula One 2001 ou F1 2000 (de chez EA).

Oui, car Monsieur Concon est un vendeur tout ce qu'il y a de moins déontologue. En tout cas, tu peux passer le message à ton entourage, et même la description de Monsieur Concon avec, pour qu'il n'y ait pas d'erreur : c'est un pauvre type, fort probablement, auquel il ne faut non seulement pas faire confiance, mais surtout ne pas demander conseil pour des achats. Un rapport simple : nous, si un jeu ne se vend pas, on s'en tape, giobalement ça ne change pas notre quotidien. Lui, Il gagne des sous s'il écoule les stocks. Lequel des deux est donc le plus à même d'être objectif ? Pour finir, tu peux foncer les yeux fermés sur F1 2001, il est excellent!

Sur ce. A+

Fesmol

La rédaction : redacpad@club-internet.fr • T.S.R. : morisse@club-internet.fr • Trazom · trazom@club-internet.fr • Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : jchieze@hfp.fr • Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr • Karine: mailez à redacpad@club-internet.fr, ce sera transmis • Angel: adavila@hfp.fr • Julo: jhubert@hfp.fr • RaHaN: gszriftgiser@hfp.fr

Joypad, Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

# -aradez vo

1°106 oupad

CADEAU : La soluce de Final Fantasy IX. EXCLUSIF : Evil Twin Cyprien's Chronicles (DC, PS2) ÉVÉNEMENTS : Metal Gear Solid 2 (PS2), Shenmue 2

(DC). Final Fantasy X (PS2), Winning Eleven 5 (PS2), Devil May Cry (PS2). REPORTAGE: World Rally Championship 2001 et The Gateway (PS2). DOSSIER: Quel avenir pour Sega? ZOOMS: Onimusha (PS2).

TESTS: F1: Racing Championship (PS2),
Dark Stone (PSone), NBA Live 2001 (PS2)
ASTUCES: Tomb Raider 5 (PSone),
Army Men Air Attack 2 (PSone), The Mummy (GBC)



CADEAU: Tout sur la démo de Metal Gear Solid 2.

EXCLUSIF: Winning Eleven 5 (PS2),
Alone in the Dark: The New Nightmare (PSone).

EVENEMENTS: Virtua Fighter 4 (PS2 et Arcade),
Confidential Mission (DC), Quake III Revolution (PS2),

REPORTAGE: Grand Theft Auto 3 (PS2) ZOOMS: Bloody Roar 3 (PS2), Tsugunai (PS2), TSUGUNAI (PS2), TSUGUNAI (PS2), TSUGUNAI (PS2), TSUGUNAI (PS2), TESTS: ISS Pro Evolution Z (PSone), Fear Effect Z Retro Helix (PSone), Phantasy Star Online (DC), Skies of Arcadia (DC), Z.O.E. (PS2), ASTUCES: Team Buddies (PSone), Spyro: Year of the Dragon (PSone), Theme Park Roller Coaster (PS2).

ADEAU: Tout sur Ia Game Boy Advance.
EXCLUSIF: Alone in the Dark IV (DC)
NEMENTS: Devil May Gy (PS2), Shenmue II (DQ),
rdy Gerdy (PS2), Escape from Monkey Island
, Crash Bandicoot The Wrath of Cortex (PS2). , Črash Bandicoot The Wrath of Cortex (PS2).

REPORTAGE: Le GameStock 2001.

OMS: Winning Eleven 5 (PS2), Biohazard

de: Veronica Complete (DC, PS2), Klonoa 2
2), Sakura Taisen 3 (DC), Segagaga (DC).

TESTS: Conker's Bad Fur Day (N64),

Daytona USA 2001 (DC), Quake III

evolution (PS2), Unreal Tournament (PS2).

ASTUCES: ONI (PS2), Star Wars

Starfighter (PS2),

35 1



CADEAU: La solution complète de Fear Effect 2 + l'aide de jeu d'ISS Pro Evolution 2 ÉVÉNEMENTS: Final Fantasy X (PS2), Dead or Alive 3 (Xbox), Stuntman (PS2, Xbox),

Ace Combat 4 (PS2)
REPORTAGES: Activision, Core Design.
ZOOMS: Gran Turismo 3 A-Spec (PS2)
Kessen II (PS2), Bomberman Story (GBA).
TESTS: Alone in the Dark IV (PSone)
Extermination (PS2), The Bouncer (PS2)
Confidential, Mission (DC)
Mat Hoffman's Pro BMX (PSone).
ASTUCES: The Mummy (PSone)
Ready 2 Rumble Boxing 2 (PS2)



1°110



CADEAU: La soluce d'Alone in the Dark 4.
AVANT-PREMIÈRE: Final Fantasy le film.
DOSSIER: Spécial E3 2001, 600 photos, 130
Jeux passés au crible dont Jak and Daxter (PS2),
Silent Hill 2 (PS2), Metal Gear Solid 2 (PS2),
WRC 2001 (PS2), Star Wars (GC), Eternal Darkness
(GC), Star Fox Adventures (GC), Wave Race (GC),
Luigi Mansion (GC), Project Ego (Xbox),
Munch's Oddysee (Xbox), Halo (Xbox).
ZOOMS: Final Fight One (GBA).
TESTS: GT 3 (PS2), Alone in the Dark 4 (DC),
Castlevania (GBA), Crazy Taxi 2 (DC), Escape from
Monkey Island (PS2), Sonic Adventure 2 (DC).

**DEAU :** Le booklet collector Final Fantasy X **ÉVÉNEMENTS :** Les 10 ans de Joypad Devil May Cry (PS2), Onimusha 2 (PS2) Splashdown (PS2)

Spiashdown (1922) REPORTAGES: Jak and Daxter (1921) Hill 2 (1952), Activision, Stuntman (1952, Xbox) Rayman M (1952, Xbox) ZOOMS: Golden Sun (GBA),

ZOOMS: Golden Sun (GBA),
Tactics Ogre (GBA).
TTS: Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA), Mario
dvance (GBA), ATV Off Road (PS2), Resident
ode: Veronica Complete (PS2), Red Faction
52), Extreme G III (PS2), Excitebike 64 (N64),
Kuri Mix (PS2), Une Faim de Loup (PSone),
ARCADE: Tekken 4, Virtua Fighter 4,
ASTUCES: Star Wars Bombad Racing (PS2),
TOE (PS2), 484 Evolution (PS2),

Z.O.E. (PS2), 4X4 Evolution (PS2



LES ANCIENS NUMEROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRÈS LES AUTRES.

#### COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

 Je commande le(s) numéro(s) (cochez la case correspondant au numéro souhaité)

63 64 65 66 67 68 69 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111

À 35 F le numéro (frais de port gratuits). Soit un total de ...

#### RANGEZ VOS MAGAZINES

.. reliure(s) à 69 F l'unité. Soit un total de ...... • le commande ....

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYPAD

Code Postal LLLLL

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

# Joypad mode d'emploi

« Flap, flap! », fait la chauve-souris d'Angel. « Clonk! », fait la planche de skate de Willow et Julo sur le sol. « Crac! », fait le dossier de chaise arraché par Trazom. La petite musique de la rédac est vraiment indémodable...

#### **LUNDI 17 SEPTEMBRE**

#### >>>>> 12:15

Tintin le maquettiste, qui aime bien emmerder Willow, arrive par-derrière, alors que ce dernier joue à Ace Combat 4, et le saucissonne sur son fauteuil avec du gros scotch marron. Puis il le pose dans l'ascenseur et lui fait faire tous les étages, avant qu'il ne finisse dans le bureau de la directrice de Femina Hebdo au 4e, qui demandera très justement : « C'est quoi ça ? »

#### >>>>> | 4 : 25

C'est l'heure d'aller manger et tout le monde se rend à la cantine, à quelques rues de la rédac. Derrière Julo, Greg remarque quelque chose qui cloche dans son froc, comme une excroissance au niveau de la cheville. Il lui fait remarquer, et Julo, inspectant son revers, découvre une chaussette!

#### >>>>> 18:00

Géraldine (secrétaire de rédaction parano) et Angel, les nouveaux piliers de « Chez Bébert », le bar en bas de la rédac, sont en train de discuter pour savoir qui est arrivé à la rédac à quel numéro du magazine. Rémi, l'icono toujours frais, entre dans la conversation : « Au fait, le premier numéro de Joypad, c'était lequel ? »

#### >>>>> 19 : 03

Joseba, le maquettiste le plus décalé du mois, vient voir Mister Brown pour une histoire de photos ; « Pourtant, ii me dit bien quelque chose ce jeu-là, Devil McRae I.»

#### LUNDI 1er OCTOBRE

#### >>>>> 17 - 72

Angel raconte à Traz et à Gollum qu'un lecteur sur ICQ a découvert où se trouvait leur bar à quiz. Au départ assez dég, notre « Batman » nous explique finalement qu'il ne peut s'agir que d'un

lecteur sympathique puisqu'il boit des bières. « Et en plus, c'est un lecteur. Avec un peu de chance, il me paiera un coup à boire! »

#### MARDI 2 OCTOBRE

#### >>>>> 15:49

Une très sérieuse formation aux incendies débute dans le couloir. Après avoir mis 10 minutes à réunir toute la rédac, le responsable de la sécurité nous fait une démonstration de son extincteur à poudre, ce qui fait sursauter et geindre Kendy, assis par terre à côté de l'extincteur. Moins 10 points de hardcore pour Demi-Lune!

#### >>>> 15 : 47

Kendy tente de se « racheter » une image hardcore en faisant des vannes qui exaspèrent le responsable de la sécurité. « Mais monsieur, si jamais par exemple le personnage là (il désigne Angel) prend feu et court partout, que faut-il faire? » Réponse du patient responsable: « Nous sommes alprelle une torche. Il faudra donc l'envelopper dans une couverture ou un grand t-shirt. » Kendy: « Et la combustion spontanée, c'est quoi? »

#### >>>>> 15 - 49

Le très pédagogue responsable de la sécurité nous demande à tous : « À quol sert le gros bouton rouge dans le couloir ? » Réponse de Kendy, qui tressaute en riant : « C'est pour la bombe atomique, hi hi hi ! » Et là, par, il se cogne la tête en arrière sur la poignée de la porte ! Le timing est tellement bon que l'on aurait cru à une baffe télékinésique. RaHaN, Greg et Angel s'étouffent de rire, Moins 10 000 points de hardcore!

#### **JEUDI 4 OCTOBRE**

#### >>>>> | 9 : 53

Angel, devant la photo de la fille de Traz, lance à Greg : « Pourquoi sur les fringues pour gamins, y a toujours que



des nounours, des choses comme ça? Ils peuvent pas faire des trucs plus hightech? » Greg, exaspéré par la Bat-pertinence d'Angel: « Tu veux dire des boulons, des câbles? » Angel: « Non, je sais pas, des chauves-souris par exemple...»

#### **VENDREDI 5 OCTOBRE**

#### >>>>> 15 : 28

Chris parle de l'anniversaire de son petit frère et du cadeau qu'il doit lui faire. Kendy propose de lui offrir un Bled, pour qu'il améliore son français. Greg écoute la conversation d'une oreille distraite puis, interloqué, intervient : « Mais au fait, c'est quoi le Blade ? »...

#### DIMANCHE 7 OCTOBRE

#### >>>>> 00:00

Angel, Willow, Julo, Gollum et RaHaN sont au V.I.P., club ultra-branché des Champs-Élysées, invités par Sony pour le Monde des Bleus 2002 après le match France-Algérie. Habillés comme des clochards (enfin, comparés aux mecs en Cerutti qui font la queue), ils passeront cependant devant 200 pouffes et autres beaux gosses qui levaient la main comme des moutons pour être admis à l'intérieur. Willow fera un grand sourire aux videurs super dégoûtés de laisser passer autant de paires de baskets.

#### >>>>> 00 : 04

Alors que Gollum, très classe, part pour danser jusqu'à 8h du mat, les autres, entourés d'une dizaine de superbes filles (probablement des mannequins), sont assis et s'ennuient ferme, persuadés qu'ils ne vont pas faire long feu, en attendant l'équipe de France.

#### 

Arrive Grégory Delfosse, de Sony : « Vous avez pas votre bouteille ? » Angel, Willow, Julo et RaHaN, en chœur ; « Nan ! » Un sourire commun éclaire l'assemblée...

#### >>>>> 81 : 38

Deux bouteilles de liquide-qui-falt mal-à-la-tête plus tard, ils se démè nent sur la piste de danse. Sauf Ange qui soigne sa Bat-attitude enfonct dans son fauteuil avec son « bibe ron », assis près de confrères qui lu parlent d'ISS!

#### >>>>> 02 : 40

Un type inconnu mate le group depuis un bon moment. Pendant qu tous sont en train de danser. Il abo de Willow et Angel, persuadé qu eux et les autres font partie d'un grou pe de musique en vogue. Willow jou le jeu à fond : « Ouais, on est 010stril (Zéro District), de la mouvance mus cale harcore. Mais metal, pas tect no... » Le mec : « Ah ouais, je m disais bien avec votre attitude, ç collait pas trop avec la clientèle d la boîte... Et vous jouez dans que genre de salle, le MCM Café ? Willow: « Non, on évite ce genr d'endroit, c'est pas assez unde ground. » Le mec, ravi, file tout racor ter à ses potes !

#### **LUNDI 8 OCTOBRE**

#### >>>>> [7:36

Kendy est super surpris que Word recoi naisse le mot « bombasse »...

#### >>>> <del>22 : 4</del>5

RaHaN, Angel, Kendy, Julo et s fiancée Héléna-okans sont dar un bar. « Bombasse » revient sur tapis. Héléna, naïvement : « Norm que Word reconnaisse bombass c'est l'Imparfait du subjonctif de bor ber »

#### >>>>> 23 : 12

Kendy à Angel : « Le mec qu' inventé Word, il est trop balèze. Tu sa le mec qu'a des lunettes, là... Angel : « Bill Gates tu veux dire... Kendy : « Ouals ouals, celui-là ! »



## ate tes ami(e

Encore plus de logos, de sonneries, de messages, PS

a con

En appelant le 08 99 70 22 00

IV et films	
Les Bronzés 50	0007
Superman 50	0009
Indiana Jones 50	011
James Bond 50	012
Mission Impossible 66	007
Ghostbuster 50	006
Le Parrain 50	016
Rocky 50	008
	014
La Panthère Rose 66	008
Candy 56	001
Capitain Flam 56	002
Goldorak 56	003
Chapi Chapo 58	006
Beverly Hills 66	003
Simpsons 66	010
Chapeau Melon 66	004
Mc Gyver 66	006
	012
Dallas 66	015
	018
La Petite Maison 66	017
Friends 66	019
Dawson Creek 66	023
Buffy 66	026
Magnum 66	020
Albator 56	011
Les Classics	

Hits du Mon	ients
Miss California	60016
Sexbomb	57005
Zombie	60003
All For U	60004
Cow Boys And Kisses	60005
Crazy	60006
Get Up Stand Up	63001
Daddy DJ	60007
I'm Out Of Love	
Lady	
One More Time	60017
Oops I Did It Again	60018
Suprême	
Survivor	60022
Lolita	
Tomber La Chemise	
Je n'ai Que Mon Ame	
Me Gustas Tu	
I Shot The Sheriff	63005
Angela	
7 Days	
Here With Me	55008
It Wasn't Me	
Lill Bow Wow	
Rnb 2 Rue	
So Fresh	
Stan	
Surfin'USA	
I Will Survive	65001
Alcha	67003
Light My Fire	68002
Stairway To Heaven	69002
	1



En appelant le 08 99 70 22 00



























































































Marche Nuptiale J'ai Encore Rêvé d'Elle

Love Me Tender

La Vie En Rose

Happy Birthday

Let It be

YMCA

Au Clair De La Lune ....

n appelant le





69003

53003

64001

68001

51005

57004

70005











ENVOITE DES CARTES SONORES DROUS ET SYMPAS A TES AMEIOS

appelle le 08 99 70 71 17\*

Sélectionne le thème du message : amour, anniversaire, mariage, vacances... Choisis le message, imitation de sketchs délirants.

Enregistre ta dédicace, entre le n° de tel de ton ami(e) et nous lui envoyons le tout.



Donne du répondant à ton répondeur en appelant le 08 99 70 71 07\*

Choisis ton annonce: imitations, parodies et charge-la sur ton répondeur

\*8,83 Fr/appel soit 1,34 euro + 2,21 Fr/min soit 0,35 euro - Média Consulting - RCS : Nanterre B391068343

Logos sont compatibles sur Nokia: 3210, 3310, 3330, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210,9000i, 9110i et b415. Sonneries compatibles sur Nokia: 3210, 3310, 3330, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210 et 9110i, ainsi que sur Sagem: MC950, MC939, MC 936, MC939, MW939 et MC940, Philips: Azalis. Savvy et Xenium et sur Motorola: V100, P250 et V50



Vous allez être mordu...



www.legacyofkain.com



















